

枪，枪，还有枪
废土生存必备品



伪纪录片风格横行
新《荣誉勋章》的求生之路

11月中
本期零售价
¥10



www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第349期

大众软件®



电脑应用与娱乐的第一选择

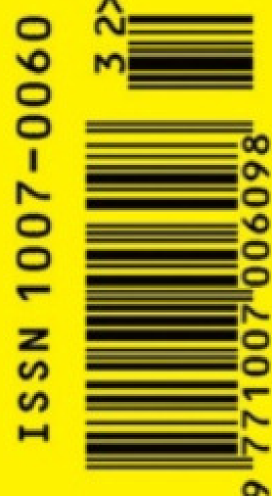
深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。

谁将揭开史诗故事，2011前无真相！

莱格拉斯 饰 精灵
尼古拉斯·曲奇 饰 法师
雅典娜 饰 自然
李少龙 饰 潜塔
安吉丽娜 饰 骑士
艾薇尔 饰 魅魔

魔界II ONLINE
电影网游 11月上映

赶快加入我们的行列！演员报名热线：M2.SDO.COM



ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

不可逾越之堑？日美游戏分歧杂谈

翻开游戏“新篇章”，2010东京电玩展的见闻和思考



本期攻城略地
劳拉与光之守护者

上海盛大网络发展有限公司 电话：021-50504740 COMING SOON 2010

神鬼世界 搜索

全球期待暗黑类型网游

神鬼世界
SGSJ.WANMEI.COM

我已等不及成王

《神鬼世界》即将公测

即时立体投影 画面触手可及
重装灵魂战甲 捍卫家族领土
八种神幻职业 挑战暗黑世界
重现上古文明 开启王者霸业

完美时空
PERFECT WORLD
www.wanmei.com
渠道区域合作：010-58858776



责编手记

“十一之后，编辑部内战足球又到了年度升级时刻，是的，PES2011出了，这个拧巴的游戏真是需要好好上手一下。”

本期杂志的制作周期是一个悲哀的周期，因为包含了十一长假，看起来时间很长，但如果减去节假日还有看起来像是在上班实际上还沉浸在放假气氛中的几天，时间就少得可怜了。另外十分奇怪的是，天气突然变冷以后，似乎工作效率也下降了。临近出片，某人、某人和某人还有某人（基本上就是全体人员了），都还没干完活……嗯，没干完是不是和《魔兽世界——巫妖王之怒》上线有关呢？

“80（读为“八十”）了没有？”一段时间里，小编们打招呼时经常这么问。然后回答通常是如此的哀嚎：“哪有时间玩呀……”我知道，这不过是谦虚一下而已，因为某人不仅已经80了，还一天下了20次副本，同时他的死亡骑士也在茁壮成长……

但“山口山”仍旧不是拖稿的主要原因，当然也不是因为十一放假，而是因为……因为什么呢？这个就当个测试题吧，由细心的读者朋友来挖掘事情的内幕，猜错了没什么，猜对了也没奖品，正确答案将由大漠小虾在合适的时间和地点公布……

十一之后，编辑部内战足球又到了年度升级时刻，是的，PES2011出了，这个拧巴的游戏真是需要好好上手一下。但是用老编的话来说，就是“什么游戏都可以适应”。想想也是，这不过是一个对战工具而已，而且20年内别指望它真的能带来“真实足球”这样一种越来越变成奢望的愿景，何不赶紧适应一下呢？你们看，老编就适应得很好，从上一代的“大掰胯”传中成功转职为直塞党了。

除了实况足球这一常设项目外，最近编辑部里热衷于“骑马与砍杀”的也不少。这游戏的好处就是自由度高，想怎么玩都可以，这就迎合了很多人的口味，还有很多不错的国产MOD可选择。“战团”打腻了，还可以玩玩“汉匈全面战争”之类的。当然还是各有各的玩法：魔之左手就喜欢比射箭，和匈奴骑兵兜着圈子比箭法，每仗打上很长时间却乐此不疲；生铁老爷的乐趣在于搜刮战利品，所有的盔甲马匹兵器的性能都仔细对比一番，挑出好的给自己和手下装上，其它的通通卖店，看着自己金钱数的上涨就得意的笑；蓝星的乐趣是东游西逛，想尽办法招募各国的兵种，然后把他们升满级比较优劣（地穴领主：那就无法体验直接改到满级的乐趣了吧）。最后是老编，老编的官阶已经升到了大将军，据说可以征调全国的兵马，克期将发动北伐……不愧是老编啊！

民以食为天，虽然活儿没能按时干完，肚子却按时地饿了，于是责编准备订工作餐，然后就是送餐员在杂志社附近七弯八绕找不着道儿的常规环节。是的，我写这责编手记的时候，他还在路上绕呢。我们这伙人全都饿得泪流满面。

最后是“责编大家谈”环节，大家总结了一下这个月的工作。
地穴领主：马上要去见美国爸爸，活儿干不完可怎么办？
大漠小虾：你们知道吗？一个人的离职也能引发出片日的血案……
小白：那个……订的饭呢？！

PS. 地穴领主最终在问候了上海机场的无线网络之后，千里之外完成了他这个月的工作。他很骄傲，因为可以放心登机了。

Say
say@popsoft.com.cn

你即将看到的强力作者与强力文章有：



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 朱良杰
赵绮也 白云龙 韩大治 朱飞
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 汪澎
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604、88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年11月08日
定　　价 人民币10.00元

版权声明

凡在《大众软件》杂志上刊登，并由大众软件杂志社支付稿酬之作品，均视为该作品作者已将该作品之全部权利转让给本社，且允许本社以任何形式（包括但不限于平面传媒、网络传媒、光盘等介质）使用、编辑、修改；大众软件杂志社有权对该作品再次使用，并可授权给第三方而无需另行支付稿酬。未经大众软件杂志社书面许可，任何单位和个人都不得以任何形式使用（包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、结集、出版）该作品。

晶合通讯

专题企划

在线争锋

前线地带

深度游戏

@暴雪娱乐

@育碧软件

@美国艺电

@仟游软件

@完美时空



P147 重点推荐
枪，枪，还有枪

P28 在线争锋重点推荐
游戏橘子与TGS

虽然在北京和上海还分别保留了部分业务，但因为几年中并未有新品在大陆推出，大部分新玩家对“橘子”这家公司也就稍觉陌生。



P38 评游析道重点推荐
次世代：下一个更精彩?

“次世代”这个词汇目前公认的说法是来自日语，套用在网游产品宣传时，一般理解为前世代不具备、不能做到的产品，而次世代产品就代表前所未有这么一种意境。



P153 评游析道重点推荐
Cate Archer的特工生涯

我们很高兴“无人永生”诞生在那个女性游戏角色渐渐崭露头角，却又不靠裸露和大腿刺激男性荷尔蒙的年代。是的，Cate Archer是一位女性……

@第九城市

@金山多益

@搜狐畅游

@麒麟游戏

@游戏学院

@桌面游戏

评游析道

攻城略地

软硬评析

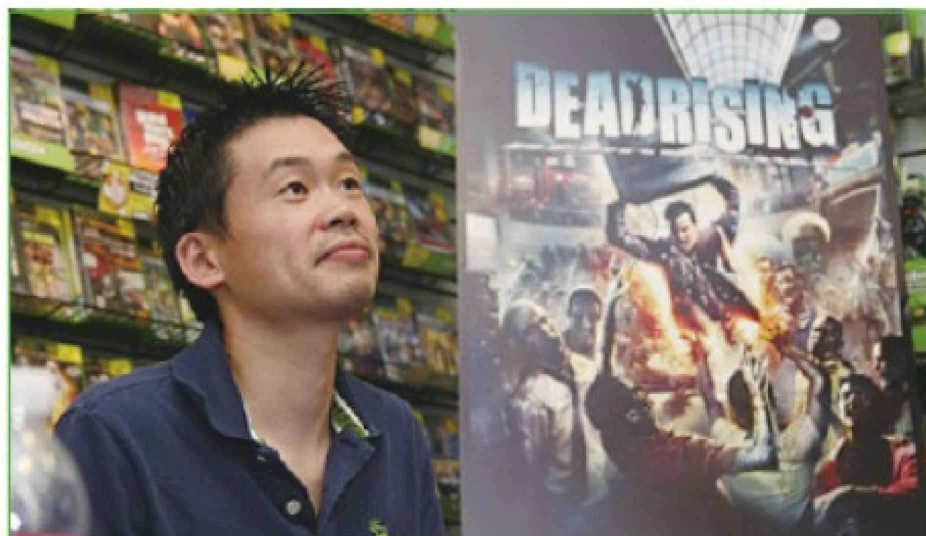
游戏剧场

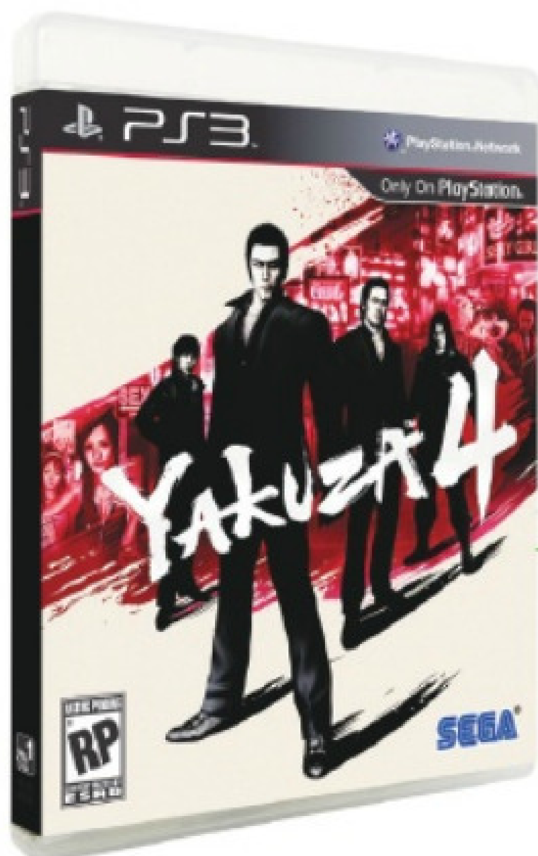
读编往来

TOPTEN

我恨这个工作。

——在最近接受采访时，因《洛克人》《鬼武者》《丧尸围城》《失落星球》等系列作品而闻名的CAPCOM王牌制作人稻船敬二说出了这样一句惊人之语。在采访者表示"作为游戏制作人的稻船先生一定很热爱自己的工作"时，稻船敬二的回应是"恰恰相反，我恨这个工作，我想早点退休，然后好好放松。"接下来他解释了一下这句话的意思——作为一位频频肩负起重量级作品制作人重任的制作人（这并不是绕口令呀），摆脱不掉的压力、沉重的心理负担和高强度的紧张工作都是家常便饭，制作游戏的过程与对游戏乐趣的体验相差甚远……嗯，看上去他对这个工作的恨意似乎与他对日本游戏界的那种刻骨铭心的恨铁不成钢无关。





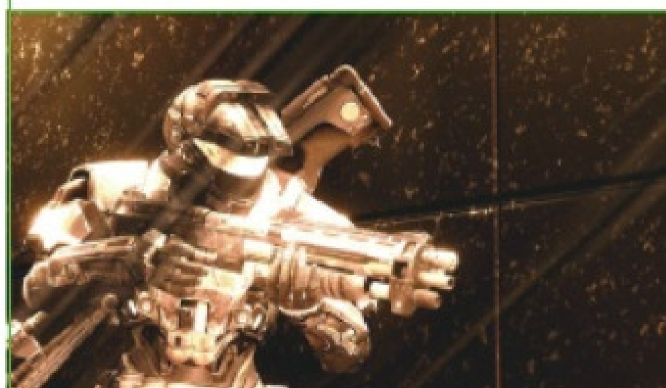
这回我们不会做《如龙3》美版那样的删减了。

——作为日本黑社会题材（姑且这么说吧……）代表作品的《如龙》系列有一个相当重要的卖点：夜店，顾名思义，就是玩家可以和一些貌美如花的陪酒女郎玩些互动游戏的地方，但是在《如龙3》的美版中，因为没人能接受的理由"夜店等游戏元素对欧美玩家而言可能会比较难以理解"，SEGA对游戏中与夜店相关的全部内容都做了删减，结果是美版玩家大呼坑爹，如今SEGA在筹备发行《如龙4》美版的时候终于开窍了，发言人Aaron Weber保证本作美版的夜店内容肯定妥妥儿的，连日式麻将和将棋之类的小游戏都会保留下来。

我们要对GT赛车的玩家致以诚挚的歉意……

——是的，《GT赛车5》又延期了！官方公告中表示"制作人山内一典和整个开发团队正在致力于为游戏创造更加卓越的驾驶体验"嘿，这句话能给谁带来安慰啊！有玩家对此表示"光是没完没了的延期消息都已经让我觉得烦了……"还有比较毒舌的回复是："我猜你们接下来会宣布发售日是2011年的愚人节，对不对？"







在游戏发售后的一个月零一天之内，有整整16445年时间被消磨在《光晕——致远星》的游戏过程中。

——因《光晕》系列走上历史舞台并且一直大红大紫至今的Bungie以一组数据得意洋洋地宣布了《光晕——致远星》获得的市场佳绩，这组数据的内容还包括"玩家共进行了784000000场游戏，获得了544000000000点消费点数，上传了3900000张游戏截图，消耗掉了300000000瓶游戏主题激浪（Mountain Dews）饮料。

如果这货就是TECMO-KOEI脑补出来的"西方玩家最喜欢的枪枪枪游戏"的话，我们可真得让他们好好清醒一下了。

——TECMO KOEI《战争机器》的枪枪枪游戏《量子理论》被IGN打了2.5的超低分数，理由可以概括为"烂到爆了"。傻里傻气、粗制滥造、枯燥乏味、不可理喻……任何你能想到的可以用来贬低一个游戏的词汇在评价这个游戏时都适用。





有次游戏里还有50个Bug没修复我就拿出去卖了，结果被消费者协会投诉，游戏全部被强制返工回炉，赔了46个亿....

——Game Dev Story是一部相当给力的模拟经营类游戏，玩家可以经营自己的游戏公司，招聘职员、决定开发方向、投入力度、最终根据游戏的题材、素质和最终取得的市场成绩来获取利润。游戏对于游戏界的一些细节的表现做得相当到位，比如媒体评分、销售曲线等等，再比如有一位玩家这样描述了自己在游戏中咎由自取的遭遇……

干脆改名叫F.I.R.E（开火）算了

——一位玩家对F.E.A.R系列后续作品的内容感到不解：原本是枪枪枪游戏中的异类的F.E.A.R曾经在对恐怖气氛的渲染上做得非常出色，但这部以恐怖见长的游戏的后续作品却越来越偏离“恐怖”这条路，后来更是出现了驾驶机甲将一切挡路的东西轰杀至渣的情节——还不止一段！而且体验过这些内容的玩家感想多半是“轰轰轰的感觉很爽！”嘿，作为游戏标题的F.E.A.R的存在感被藏到哪儿去了？





仔细看看主角手里那把家伙的口径……你管这叫恐怖游戏?

——做《生化危机》的三上真司+做《英雄不再》的须田刚一+为《寂静岭》作曲的山冈晃，三人合力打造了一款《诅咒之影》（Shadows of the Damned），在发行商EA为其打造的官网页面中，这款游戏被似乎理所应当地划在了“恐怖、动作”游戏类别中——但是根据游戏目前公布的内容来看，就完全感觉不到恐怖的调调，嘿，还有什么比主角手里捧着的那把东西更能为人提供安全感的吗？



原本没什么兴趣，但是听你们说这游戏只需要玩4个小时，我就觉得它值得一玩了……

——三上真司出走后加盟白金工作室打造的旗舰级作品《征服》（VANQUISH）终于面世，这部作品相当令人惊讶：首先，它是一款由日本打造的枪枪枪游戏，其次，作为枪枪枪游戏的《征服》居然没有多人联机模式——你有多少年没见过没有联机模式的枪枪枪游戏了？此外，作为一款只有单机模式的枪枪枪游戏，《征服》的单机流程只需要4小时即可通关……你就是借欧美枪枪枪厂商二百个胆子，他们也不敢做出这样的游戏来啊！但《征服》并没有因此而成为雷作，短小精悍的流程反而成了颇具吸引力的要素——浓缩即是精华，对很多上班族玩家而言，在这个游戏时间堪称奢侈品的年代，腾出4个小时就可以把一个游戏的流程完成也算是难得的体验——这时间实在是短到让人无法拒绝。

美军有了这样新锐的装备，还有什么能够打败他们的呢?

——这两张屏摄图有走红大江南北的潜力……《荣誉勋章》系列新作中有一个神奇的Bug：AI控制的队友可以像穿墙一样在岩石里面进进出出，仿佛世界上完全不存在“碰撞”这种事，玩家纷纷对此展开调侃：“为什么他们能做到这个呢？”“因为他们是美军吧。”





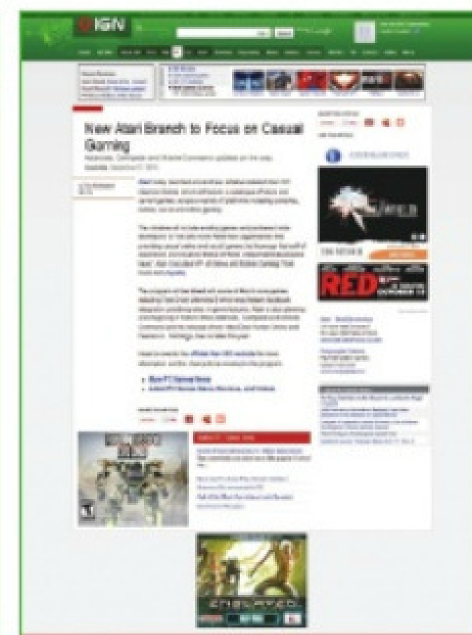


PC Gamer


Eurogamer.net


IGN.com


joystiq.com


IGN.com

PC Gamer
卷首语：时间的考验
2010.10

“什么样的游戏才叫真正的神作？神作需要具备哪些要素？”我们这些编辑每天都要思考这个问题。虽然这问题远不如看上去那么简单，但在寻求答案的过程中我们也摸索到了一些门路。首先，那些发售当日销量就破百万的国民级大作可能不是神作，那些上过《华尔街日报》的话题作品也不一定是神作。检测一个作品是否神作、是否能被人称作“伟大”有一个终极标准，那就是时间。一款游戏在发售后五年、十年甚至更长时间里，会受到人们怎样的评价和对待？这才是最重要的，如果一个作品经不起时间考验，那肯定不能被称为神作。

就某个角度而言，游戏神作和经典电影或是隽永的文学作品有很大区别。电影和书再经典，你所做的也不过只是一次次重看。但游戏不同，你会想完美通关一款神作，会想收集所有的隐藏要素，穷尽游戏的玩法；而为了做到这些，有些玩家甚至会想颠覆游戏里的规则。在这一点上，游戏倒是和体育竞赛有着异曲同工之妙——最终它们都回变成挑战自我和展示自我的平台。

2010年可以说是个PC年。《星际争霸Ⅱ》终于来了，在这12年的等待中，我们也从没放下过曾经的《星际争霸》，《魔兽世界》也迎来了自己的六岁生日，这也是一款一直保持水准的叫好又叫座的好游戏。而《星球大战——旧共和国》也以系列新作的身份出现在玩家眼前。PC上的好游戏确实层出不穷，但只有那些让今天的你玩得不亦乐乎，同时也能让未来的你越来越爱不释手的游戏，才是真正的神作。

Eurogamer.net
暴雪处罚大批《星际争霸Ⅱ》账号
2010.10.02

在《星际争霸Ⅱ》于7月和玩家见面后，迅速打破了今年的PC游戏销售记录。玩的人多了自然什么人都有，于是我们看到了来自暴雪官网的一则通告。

“最近我们对全球超过5000个违反战网关于作弊程序相关规范的账号做出暂时停权或永久冻结的处罚。作弊程序的使用不仅破坏了战网的公平环境，也会给服务器带来负担。为玩家带来稳定、安全、公平的游戏环境是我们工作的重中之重，因此我们会继续密切关注战网情况并适时采取行动。”

IGN.com
《求生之路2》最新DLC“不给力的牺牲”
2010.10.07

这个DLC是上一个DLC“消逝”（The Passing）的前传。游戏中会出现初代《求生之路》中的4个幸存者，但最后玩家需要牺牲其中一个来完成据守大桥的任务。

这看起来很有卖点，但游戏做的十分不给力。最终当你决定谁将牺牲后，游戏中并没有出现闪回或者煽情画面，我们只看到那个可怜人冲向发电机，打开电源，然后被丧尸包围……接着在一段游戏动画后就是制作名单了。虽然这款DLC还是典型的“求生之路”范儿，但平淡的结局以及新武器的缺失还是让人感觉兴趣缺缺。

joystiq.com
和PC版《生化震撼》DLC说再见
2010.10.09

如果你是个只有PC的《生化震撼》饭……那么恭喜你，你悲剧了。2K Games互动营销部的高级经理Elizabeth Tobey在官方论坛上表示，“尽管可能带来PC平台上的玩家流失，但由于一些开发时机和技术上的原因，我们已经取消Protector Trials和Minerva's Den这两部DLC在PC上的开发计划。”至于这是不是《生化奇兵》DLC在PC上的终结，Elizabeth 并未提及。

IGN.com
雅达利的新动作：Atari GO诞生
2010.9.23

雅达利（Atari）今天公开了其旗下新项目“Atari GO（Games Online）”的诞生。“Atari GO”将会涉及家用机、手机、社交网站以及网游等领域。这个项目里包括一些雅达利正在开发中的游戏，之后也会增加一些和独立游戏人合作开发的子项目。

雅达利网游和手机游戏部门的执行副总裁表示，这个项目不仅能帮助公司更好进入在线休闲小游戏和社交网站游戏市场，同时也有助于挖掘独立游戏开发者的创造力并帮他们积累经验。

■原文：IGN.com 翻译 亚勒 bean

独乐乐与众乐乐

不久之前，多人网络对战还仅仅是游戏当中的一个小小增值部分。而现在开发者们已经开始将网络对战视为游戏中极为重要的一部分，从某方面来说这也成了削减单机游戏的正当借口。曾经需要十小时的战役关卡如今短短六个小时便宣告结束。无论如何，自个儿练级什么的对于永无止境的网战而言只能算是一场热身，对吧？

有天我突然回想起自己最后一次玩《光环2》死亡竞赛模式的情景，这回忆来的不露痕迹，却让我好生感触。因为就在那不久后，微软关闭了当时仅存的所有初代Xbox服务器，一个时代就此结束。

《光环2》并不是第一个包括在线多人模式的游戏，平心而论它也不是同类型游戏中最好的一个，但它对多人在线游戏模式产生的影响却是不可否认的。在线多人模式这创意的根源来自一些有对战模式的文字游戏。这些游戏出现在很久很久之前，那时侯John Carmack 和John Romero还没发现几个大活人在命运的扭曲下互相相互厮杀是人类历史上最酷的事情。

《光环2》伟大的地方在于它使得第一人称射击游戏网络对战模式的受众群体超过了局域网模式。以往搬着沉重的价值几百美元的设备到玩友家中还要再花一个多小时将所有机器连接起来的那种场景不复存在，取而代之的只需要登陆Xbox Live就可以开始射击。

不久之前，多人网络对战还仅仅是游戏当中的一个小小增值部分。而现在开发者们已经开始将网络对战视为游戏中极为重要的一部分，从某方面来说这也成了削减单机游戏的正当借口。曾经需要十小时的战役关卡如今短短六个小时便宣告结束。无论如何，自个儿练级什么的对于永无止境的网战而言只能算是一场热身，对吧？

好吧，并不一定是。但是《光环2》在开发上的便利及其空前成功使得多人网络对战成为了所有游戏绝对意义上的标配，若没有这一部分，游戏便会被人们挑挑拣拣，所以战役关卡的缩短成为了一种普遍现象。除了多人在线角色扮演游戏（MMO），一个游戏系列的历史越长——例如《辐射》《质量效应》——你就越难在线上玩到他们的多人模式。

多人网络对战的环境十分残酷，没人在乎你，你也不在乎别人。你打一枪，你挨一枪，就这么回事。一切都是为了娱乐。而正是这些残酷的地方才有趣。从历史角度说，90%的游戏与运动都意味着人与人之间的对抗。而从另外一方面来说，电子游戏最初是以一种独居的宅式风格出现，并且在这一阶段停留了很长时间。所以如今能在杀戮场上和你的几个朋友们大开杀戒，这不能不说是一个重大的变革。

从十六年前到现在，枪手们只能反反复复地进行四种模式的对战：死亡竞赛，团队死亡竞赛，控点，夺旗。有时候他们将死亡竞赛换个名字称呼：屠杀模式，战斗模式，射击模式，对战模式，战区模式，竞技场模式，适者生存模式，各自为战模式——但是所有这些游戏模式都是雷同的。做张地图，平衡战斗，确定强力武器的刷新点，完事。

但这一切正在改变。“凯恩与林奇”的战役设计站在了游戏乐趣的对立面，但是它的Fragile Alliance模式完全背离了原有的多人网络对战标准：你抢劫一家银行，从警方包围中杀出血路，计算好最恰当的时机干掉你的同伙并带着所有的战利品扬长而去……与此同时，你身边的所有玩家都在为他们自己做着相同的打算。死掉的劫匪玩家将以警察的身份再次出现，对过去的同伙报仇雪恨。仅仅一个临时起意的背叛就可能让你失去所有的东西。

这是一个多么天才的风险/回报系统啊。尽管它被用在了一个糟糕的游戏里，但无论如何，Io Interactive公司尝试了一些全新的想法。其他开发者也这么做过，尽管可能只是邯郸学步。《现代战争》在大量爆炸物当中设计了各种杀戮技巧。《生化奇兵》的多人模式允许你从倒下的敌人身上搜集研究照片来增加伤害点数。而如果你想在战区中活得更长久一点的话，就应当按照这些模式设计的那样去做。

这是个一个时代的结束，也是另一个时代的开始。我是从关卡战役时代开始玩游戏的，但如今多人模式和关卡战役的融合，也让我体会到从未体验过的独特乐趣。网战黑和网战青都不可取，毕竟，享受游戏，这才是最重要的。P


《光环——致远星》中也有特别强化过的在线模式


注重团队合作的《战地——叛逆连队2》


像《求生之路》这样的游戏，没有队友支援要怎么玩啊！



CS的独特之处在于：就算过去了10年，和队友并肩作战时的安全感也不会打折扣

■北京 Tarutaru

不给力的《最终幻想XⅣ》

玩家们——无论是来自欧美还是日本，在体验过萌猫娘、萌萝莉、萌正太和萌大叔生动的表情和逼真自然的动作、体验过精致的场景和唯美的景色之后，体验过该游戏作为一款MMORPG的开放性和自由度之后，大多只产生了一个念头：SE你给我跪下道歉！

欢迎来到《最终幻想XⅣ》（下文简称为“FF14”）的世界，眼前这片广阔的天地名为Eorzea，和一切游戏中的世界一样（《孢子》和《文明》之类从零开始的游戏除外）拥有悠久的历史和黑历史，有着灿烂的文明和比文明灿烂五倍的大森林、大沙漠、大峡谷……还有好几个玩家可以选择的种族以及比种族数量多几百倍的等着被玩家战翻的怪物。这个世界上有12位神明，但是到目前为止，它们并未表现出比那些打着它们旗号相互倾轧的信徒更强烈的存在感，哦，至于信徒相互倾轧什么的，都已经是过去的事了——游戏的背景设定中，在12个信仰不同神明的国家之间爆发的漫长战争已经被归在“历史”类别之中了，这场战争除了给整个世界带来各种各样的苦难和PvP的充分必要条件之外，还产生了可概括为4大趋势3大改变等等等等……的影响……喂，其实你我都并不关心这些东西，不是吗？我们还是进入主题吧：SQUARE ENIX（下文简称为SE）的MMORPG大作FF14的PC版已于2010年9月30日正式发售（提前预定限量典藏版的玩家还可以比标准版玩家提前8天享受到游戏内容哦！），换句话说，当你看到这期杂志的时候，有相当一部分人已经在游戏里沉迷近两个月了——如果他们能坚持下去的话。

嘿！这话说得真过分，怎么会有人坚持不下去呢！这毕竟是走在世界尖端的游戏厂商斥资多少多少亿打造多长多长时间的诚意之作啊，你看这美轮美奂的游戏画面！看这栩栩如生的面部表情！看这萌到出汁的猫娘和小萝莉！看这帅到男女通吃的小哥和大叔！SE给了广大玩家一个亲手操纵这些美型角色在一个充满了1080P气息的世界中冒险、生活、学习、交流……的机会，而且这游戏赫然就是世界一流RPG《最终幻想》系列的最新正统作品，光是头衔就如此时髦，如此风雅，等什么呢！还不跪下谢恩！

光是从为硬件市场带来新的沸点这一角度上讲，FF14就已经是一部伟大的作品了——全球范围内有无数玩家被游戏画面唬了一跌后立刻去砸锅卖铁升级了配置，Core i7-870和GTX 470都该跪下给SE谢恩——但是，“跪下谢恩”的事很快就被抛在脑后了，玩家们——无论是来自欧美还是日本，在体验过萌猫娘、萌萝莉、萌正太和萌大叔生动的表情和逼真自然的动作、在体验过精致的场景和唯美的景色之后，在体验到该游戏作为一款MMORPG的开放性和自由度之后，大多只产生了一个念头：SE你给我跪下道歉！

“难以想象，我居然为这玩意花了75美元！（美版典藏版价格为74.99美元）”

“游戏节奏慢得令人窒息，整个游戏过程简直就像是在地铁里经历一场交通堵塞。”

“这货是《最终幻想》？坑爹呢这是！”

GameSpot评分4/10，IGN评分5.5/10，Play.tm评分49/100,Game Spy评分2/5，日本4gamer.net玩家评分49/100……

玩家与媒体同时给予一款万众瞩目的一线作品极低的评价这种事是很罕见的，但FF14做到了，不管是SE的公关无能还是玩家太狡猾，残酷的现实就这么摆在了所有人面前——这时，日本一些扭曲的阿宅逃避现实的能力爆发了，纷纷跳出来表示“我不能接受”，甚至开始造谣说“游戏做成这样都是中国的错！游戏肯定是外包给中国做的！”

说来也奇怪，这班废柴就真的在游戏中找到了似是而非的“证据”：作为《最终幻想》系列传统（至少是从同为MMORPG的FF11中沿袭下来的）的一些名词在FF14中变得非常离谱，完全不同之前直接用假名拼写的传统用法，不但是以汉字表示，而且使用的都是日文里根本不存在的词，比如“防御（Guard）”在游戏中显示为“盾备”，“主要武器（Main Weapon）在游戏里叫“主器”，最离谱的是连系列吉祥物“陆行鸟”都改了名叫“马鸟”……谁能让他们醒醒，认识到“便是博大精深的中文也不能容忍这么扭



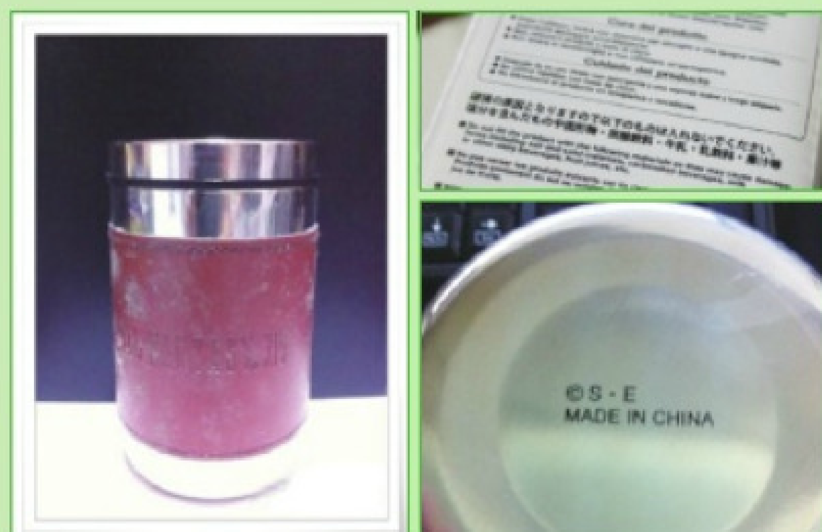
游戏的世界大而空旷，与宏大的背景设定相比，完成度低得可怜，目前开放的内容最多也只能让玩家组队打打怪，做做每48小时才能完成8个的任务——如果任务失败，还不能放弃重接哦，做任务时别忘了祈祷服务器不会突然挂掉



游戏正式发售前，几乎所有玩家都只看到了木桶上最长的那块板，被出色的画面和人设给骗了



这张照片最初的标题是“FF14典藏版午夜首发，300余名粉丝排队等候”，几天后这个标题可以改成“忠实粉丝惨遭坑爹，纷纷流下悔恨的泪水”



作为FF14典藏版“赠品”之一的“杯具”倒真是中国做的——因为质量问题和荒唐的使用说明（“请不要放入碳酸饮料、牛奶、果汁等”喂，你不是杯具吗？不放这些还能放什么！）引起了令人扶额叹息的话题

曲的词汇”这个现实呢？

好吧，现在还不是谈“一些国产山寨webgame靠三俗广告和SPAM在国外市场进行推广的恶劣行为毁掉了国产游戏的国际形象”这件事的时候，和FF14里让玩家感到别扭的设定相比，扭曲的汉字使用方法根本就不算什么——有什么能让见多识广的欧美玩家和逆来顺受的日本玩家同时表示不能接受？完整的答案是：已经面向全球市场正式发售的《最终幻想XIV》PC版的操作方式、用户界面以及游戏内容中需要在90%的游戏时间中和90%以上的玩家产生交集的种种设计。

考虑到栏目篇幅有限，我在这里就不列举游戏中合理和令人感到舒适的设计了——作为一款在2010年由经验丰富的大厂开发的游戏，难道设计合理不是应当确保的底线吗？FF14的不幸是它连这个底线都没有完全确保——在网上关于FF14的讨论中，你总能看到一些无条件忠诚于SE和《最终幻想》系列的玩家会不厌其烦地告诉所有人“你们应该学会用手柄来玩这个游戏，这游戏本来就是为PS3版设计的，用键鼠操纵感到别扭很正常……”“用户界面是为PS3玩家量身定制的，在PC上不习惯也是理所应当的……”是的，就连《最终幻想》MMORPG的死忠玩家都承认这游戏在键鼠操作和用户界面的设计上完全就是一团糟，但就这么理所当然地期待延期到2011年3月的PS3版“能让一切更美好”的思路是不是也太奇怪了！如果SE压根就没打算拿出诚意来做这个PC版，它干嘛要把这个东西堂而皇之地摆到全球的货架上明码标价啊！

这款压根就没打算为PC的键鼠定制一套合理的操作解决方案的FF14并不是一个在版本号上写着alpha或beta的测试版，而是面向全球市场正式发售、收费运营的版本，SE就是如此冠冕堂皇地吃着PC碗里的看着PS3锅里的，打着“为全球PS3玩家着想”的旗号让所有PC版玩家吃瘪——喂！问题是，它在这游戏尚未发售的PS3版上还没有赚到一分钱，但PC版玩家已经交过钱了，索尼到底给了SE多大的恩惠啊！

FF14PC版的操作离谱到了何种程度？任何本来可以轻轻松松一键解决的事，在游戏中必须通过编写“宏”来实现，除了用来在对话框里输入文字之外，键盘上能起作用的按键数量并不比PS3手柄按键的数量更多。

编写宏命令并不是游戏的“进阶教程”之类的东西，对于FF14而言，这是必修课，是常识，是每个玩家在进入游戏前必须做好的功课——如果不好好学习这些的话，在游戏中就寸步难行。为了能把这个游戏顺利地进行下去，玩家需要做的功课还多得很，比如时刻打开玩家自发创建、补充的维基、攻略页面，查找制造业开工时需要的配方之类——游戏里才不会提供给你这些东西呢！

当然啦，就算做好了功课，也别指望游戏就能顺利进行下去——为了确保玩家多元化的游戏体验，避免单调地砍砍杀杀，游戏非常聪明地设计了一个防沉迷系统，每周内每个职业能获得100%经验的时间只有1小时——过了这一小时，经验就会开始随时间流逝而递减，这就让玩家不得不为了获得更多收益转而锻炼其他职业，在锻炼其他职业的同时，这个被防沉迷的职业获得经验收益的递减状况会缓缓得到改善，没人能只体验一个职业——队伍中一马当先冲在前面的那个威风凛凛挥着大斧的战士不过是个假象，他在十秒钟前还是一个躲在法师后面射冷箭的弓兵，你可能会很讨厌他，因为他昨天晚上抢走了你脚边的一块矿石，并且在今天的早市上用打八折的价格夺走了你的五位顾客……但这只是游戏设计者一厢情愿的想法，事实上所有逛早市的玩家都不知道谁在以什么价格出售什么东西，游戏没有拍卖行系统，玩家可以摆摊但是不能通过叫卖以外的方式让别人知道自己的摊位内容，你可以想象一下一堆美型角色扎堆在市场区域内像鸭子一样呱呱叫个不停防止自己的叫卖声被时刻都在刷屏的聊天频道内容冲掉的场景……游戏精心设计的环环相扣的制造业因为缺乏稳定的材料供应来源而基本处于瘫痪状态，只有一些以亲友团为规模的互利互助玩家群体才能享受到制造业带来的便利。

游戏中一切愚蠢的设计放在现实背景下会显得更加不可理喻：在FF14之前，SE已经有了长达8年的FF11开发和运营经验，而且FF11的PC版是和PS2版同年发售的，FF11作为一款袭承EQ精神的作品，在国际市场上获得了出色的成绩和广泛的赞誉，而且其系统已经非常成熟，FF14照搬了其中的不少元素，比如种族设定之类——但那些很简单地就可以加入到游戏中的能够让玩家感到“贴心”、“舒适”的内容则完全没有从FF11“借鉴”到FF14中。

这就是FF14，在“不给力”方面做到了登峰造极的国际一线作品。



出色的种族设计、数量繁多的职业、明确的分工和细致的合作……凡是从FF11中继承下来的元素表现得都和FF11一样出色——但是，为什么就不肯多继承一点呢？







NERFNOW.COM的作者对FF14的感想是这样的：FF14里有猫娘，猫娘很萌，游戏里除了很萌的猫娘之外的一切都很糟



FF14的最大问题是：1、一切应该在策划阶段就被扼杀在襁褓之中的脑残想法都没有得到应得的否决。2、它的游戏内容不是让玩家只能操纵着猫娘到处观光并卖萌

■本刊特约记者 十步（埃及苏哈纳港区报道）

阿非利加的镜子

从埃及到中国的路近吗？事实上相当遥远——彼此分处两洲，相隔数万里地域，语言文化殊异，风物习俗迥异。即使是我们这样已经在埃及工作生活了多年的老鸟，虽然生理上已经能适应异国的水土，但心理上的落差却始终难以弥平，至今也还会时不时在日常琐事中与当地人发生理念上的碰撞。

中秋甫过，又逢重阳，刚刚才排遣掉“明月几时有，把酒问青天”的惆怅，又滋生出 “遍插茱萸少一人”的伤怀，从前在国内草草打发掉的节气，而今一个个都格外充溢着乡情。

从埃及到中国的路远吗？说起来也不远。拜发达的科技之赐，如今的地球只能叫作“村”了，头天下午还在开罗闹市和小贩讨价还价，隔天早上就可以惬意地踞坐在北京街头大啖豆浆油条，与家的距离好像触手可及。

那么从埃及到中国的路近吗？事实上相当遥远——彼此分处两洲，相隔数万里地域，语言文化殊异，风物习俗迥异。即使是我们这样已经在埃及工作生活了多年的老鸟，虽然生理上已经能适应异国的水土，但心理上的落差却始终难以弥平，至今也还会时不时在日常琐事中与当地人发生理念上的碰撞。

不仅仅是我们这样的个体，随着如今两国间往来旅游、工作和学习的民众日渐增多，全方位多层面的交融与互访也更加频繁。比如说，北京直飞开罗的埃航航班从一周两班加到了一周三班，从经曼谷中转改为了两地直飞，从只会说英语和阿拉伯语的埃及、东南亚空乘换成了操着标准普通话的中国空姐……与此同时遗憾的是服务也渐渐开始缩水，以前上机必赠的牙刷眼罩加耳机三件套小礼包杳然无踪，薄毛毯也再非挨座发放而是堆在行李架上任乘客先到先得并且数量严重不够，当乘客就这些问题向空姐提出抱怨时空姐爱莫能助地一摊双手说对不起我也无能为力……当然，更有某些上机就脱鞋脱袜子放平了往座位上一躺，等别人来要座时老半天才不情不愿爬起来活像谁欠了他一大笔钱的主儿……


驻地掠影：猿臂幽光

可即使这样……即使这样也还是班班爆满，一票难求，从今年春节以来机票价格就一直居高不下，比去年同期涨了将近70%！简直可以拿出冯导的调调来大吼一声：

“这——还——有——天——理——吗！”

眼看市场前景大好，精明的国内商家怎肯白白放过？最近就有海南航空果断伸手分蛋糕，申请加开北京至开罗航线一条，推出单程1600镑，双程2200镑（埃镑兑人民币约为1：1.2）的超低票价，并且首航第一个月内还免费赠送国内转机……嘿，从北京去趟海南，也就不过这么多钱了吧？呃，天地良心，人家真的不是打广告……

有时想想，为什么两国民间的交往会发展得如此之快，特别是近五年以来，几乎是爆发性的增长呢？我试着分析了一下，大概归纳出以下四条原因：

首先，两国外交关系良好，为彼此民间的互访创造了有利条件；

其次，中国人的生活水平显著改观，有意愿也有能力走出国门；

同时，埃及本身的人文风光亦具有足够的吸引力——过去，同样是历史悠久的文明古国，今天，同样是还在苦苦向上攀登的发展中国家，和我们既有共通点，亦有差异处。来这样的国度看一看，走一走，从最细微处亲身体验一番，对我们自己究竟有多大的进步也会有个更直观的认识；

最后，就我所见，前来埃及的同胞并不都是生活优裕的人士，而是各阶层兼而有之，目的也不仅限于旅游观光，其它如读书、经商、打工赚钱、文化交流等等各有所图。这再一次体现出我们令西方人为之恐惧的长处——全世界无论哪里，只要有机遇，就有勤奋的中国人的身影。

在上世纪80年代初期，埃及曾被誉为非洲唯一的发达国家（那会儿南非正被种族隔离主义搞得鸡犬不宁），以至于当时到埃及援建的中国工程师都啧啧称羡，想不到短短三十年的时间，它就已被中国远远地抛在身后了。每位我有幸接触过的同胞在结束旅程返回祖国时，留下的评价都是各有千秋，难以用一言概括，但其中有一点却几乎是空前一致的：

还是中国进步快，发展好。

唐太宗曾云：“以铜为鉴，可正衣冠；以人为鉴，可明得失；以史为鉴，可知兴替。”若以埃及此国为镜，那么，比较起来中国和埃及的差异大多体现在哪里呢？哪些差异又是足以在我等百姓眼中作为参照，以资借鉴的呢？

不好，话题扯忒大了，就此打住，还是回到我这浅浅视野能及的范围内来吧，毕竟大多数读者还是对旅游方面的信息关心得更多一些的。如果有对以上问题仍持有浓厚兴趣的，欢迎找机会亲自来一趟埃及，用您的眼睛来寻求答案。

差异蕴育神秘，神秘酿就魅力，所谓“距离产生美”，又曰，“他山之石，可以攻玉”。这块石，还是要您自己来发现才有意义，不是吗？

呵呵，下面还是讲讲咱近期的见闻吧！

七八月间曾回国探了次亲，中途在北京逗留了几天，其间落脚地是某区的如家酒店，花费和大宾馆比起来那是便宜很多，房间环境也蛮不错，拖鞋毛巾洗漱用品一应俱全，室内自带电壶，网络24小时开通，上网冲浪极为方便。可

能有朋友要说了：这不是挺正常的吗，没什么特别出色呀？哪家旅馆不得把这些配齐咯？不弄全硬件，两天它就得关张了！

嘿，这要是在埃及啊，还真就配不齐。甭管是街头巷角的小旅馆，还是位处要津的五星级豪华酒店，牙刷、牙膏和拖鞋是一概不予提供的，入住之后请出门自购——据说这是整个埃及服务业从欧洲老陆沿袭而来的行规，因为此类生活用品颇具隐私意味，出于文明起见，不给共用为宜。

真好，酒店是文明了，旅客也别扭了……这个理由倒也不是不能接受，入乡随俗，自备一下也不费多少功夫；然而接着你会发现电壶也是没有的，如果说是怕违章用电引发安全事故的话，摆两个打满热水的暖瓶也可以嘛——对不起，酒店没有此项服务，冰柜里有各种冷饮，欢迎客人您随意享用。哦，离店结账时请记得一起买单。


“请谨记自带牙刷牙膏”

好吧，少喝口热水也没甚大不了，忍就忍了，上个网跟家里报声平安吧，免得家人担心……这时你会再次感受到什么叫做悲剧：首先埃及的制式电源永远是圆孔，而不是我们习惯的长孔；其次绝大多数酒店都不会准备转换插座以提供给住客，倘若你表示实在着急需使用的话客服会彬彬有礼地建议你向服务员支付一笔小费，让他帮你代购；最后等你费了九牛二虎之力终于搞定一切，精疲力竭打开笔记本准备说上两句就休息的时候，这时最后的一记闷棒才当头砸将下来……

——啥？居然没有网络信号的！

没错，这并不是你的笔记本出故障了，而是酒店根本就不往房间内接入网络……如果想上网，请移步前台，支付若干美金后，你可以获得几个小时的上网权限，之后便老老实实待在大厅网络覆盖区内刷信号吧。


超简单的四星级酒店环境

——以上是在数个星级酒店的切身经历，流程俨然驾轻就熟都能当成套路背下来，有没有哪位同学看后感到虎躯一震？

呵呵，也别急着失望，毕竟是多年老牌旅游国，埃及的行业水准自有其独到之处。我们国内由于人口密度过大的缘故，城市地皮价格普遍昂贵，导致许多宾馆、酒店都选择修成高层建筑，并且周围缺乏缓冲环境，往往一推窗户，直面的就是喧嚷嘈杂的街面路市。于是在这样的客观环境下，国内服务业界只好使劲推高内部配套水准，以弥补外部条件的缺陷。

比起中国的同行们来，埃方服务业人士则要考究得多，首先选址所在一定要顺风顺水，关键是环境幽雅，不稀罕往闹市掺和；然后仅仅只有奢华的住宿条件那是绝对不行的，人家拿来招徕顾客的卖点没有放在这里，但凡有点档次的宾馆酒店都会很重视附属设施的开发（喂喂，并不是国内店家的那种附属……别想歪了！），例如海边浴场、游泳池、露天健身俱乐部、音乐厅、大草坪……等等等等，种种好处，我已在前几期载文中有所描绘，此处不再赘述。


五星级的情况：很勉强地稍微强了一点点……

哦，对了，如果阁下到埃及旅游入住的是水准以上的宾馆，记得您只需要想法解决一顿饭就可以——店方一般都提供早晚两顿免费自助餐，品种绝对丰富，花样百出绝不雷同，吃到你开心。

所以虽然埃及的宾馆酒店们其住宿硬件还不尽如人意，但来过的游客们并没有留下太多抱怨，反而普遍觉得蛮舒心，完全收回票值。

埃及人的服务业做成这个发展方向，也算和我们各擅胜场吧？

在关于酒店和宾馆话题的最后，且与诸位分享我到埃及后最美好的一次偶遇。

那是某回接待前来检查的上级，直到夜里十点多才消停。安顿好上级的住宿后，带着一丝酒后的疲惫，我穿过昏暗的走廊，准备回去驻地。


酒店最大的亮点往往是室外的环境

推开连接大堂的厅门，一阵悠扬的小提琴声倏然迎面而来，撩得人心弦驿动——有一位白发苍苍、平凡无奇的老者，正缓缓拉出悠扬的琴音，音符在宽阔的大堂里流淌，仿佛述说着淡淡的寂寞，生出令人驻足的魔力。

我临时改变了主意，坐进大堂角落宽敞的沙发里，让琴音舒缓紧绷的身体和心灵。然后，曲音一变，便惊喜地听到他献上了一首《白纱之夜》。

不知道还有没有哪位朋友记得《特警4587》这部在上世纪90年代初热播的电视剧？我至今仍记得维尼·特尔诺娃这位英俊的卧底特警，挣扎在正义与友情边缘的无间行者。当最信任他的朋友同时也是最关怀他的兄长呆呆聆听着窗外呼啸而来的警笛时，并没有选择用枪结束背叛者的生命，而只是轻轻地对他说：“兄弟，我爱你。”然后坚定地将手伸入电门。

那一刻，背景中缓缓响起的，就是这首《白纱之夜》。

我一直以为这样孤单、忧伤而且冷门的曲子只有我这样的人才会有兴趣保留起来并且时时倾听的了，不料竟万里之外有知音。在那一刻，一种不期而遇的欢欣在心底油然滋生、浸润，教人忍不住轻轻微笑，似乎整个灵魂都轻快起来，在大堂米黄色的灯柱下不住盘旋飞舞。

半小时后我回到住地，四周是深沉的黑暗，黑暗下掩盖的是茫茫的沙漠，还有簌簌的咸风。看，只要这么一小会，我就从一个世界来到了另一个世界。

然而此刻我只是微笑。因为我已知道，我的灵魂永不孤独，天涯何处无知音。P



我的名字是——咔哒——但丁——喂，摄像机瞄错地方了——咔哒

不可逾越之堑？日式/欧美游戏分歧杂谈

■策划 本刊编辑部 执笔 地穴领主

"你说，我这样一个听了十几年Punk的老家伙，万一我儿子长大了，去玩说唱，跳街舞，我怎么可能不打断他的腿！"
——我不能告诉你这是编辑部里的谁说的

放出这句狠话的家伙是编辑部里最讨厌"鬼泣"系列的人，他最喜欢施瓦辛格、《三国志》和《侠盗猎车手》，尤其是当上州长之前的施瓦辛格、光荣还没做出来的下一代《三国志》和3代之后的《侠盗猎车手》。我可以向你保证，他是一个对音乐、游戏、自己的儿子都有着独到品味的人，尤其是对自己的儿子……嗯，我为什么要提到这个人和他的这句话呢？因为他是看到本届TGS上公布的"鬼泣"新作中但丁的形象改变后唯一一个给予其正面评价的家伙（故意唱反调什么的，真可恶啊），这为我们提供了一个难得的与众不同的视角——当遗老遗少把但丁的新形象横过来竖过去地看也只能看出"大逆不道"四个字和"不是亲生的孩子不心疼"的悲惨命运时，从愤怒的人群中传出的不一样的声音是多么重要啊——我们可以从但丁的新面孔上看到CAPCOM对系列老玩家的不闻不问、可以看到Ninja Theory没有金刚钻也揽瓷器活的不自量力，甚至可以看到Ninja Theory的主设计师Tameem Antoniades的自恋，但未必能看出这个形象的真正来源——鼻青脸肿、浑身伤痕、瘦弱不堪、病态的姿势和"混不吝"的神情……一切都指向了并非Punk历史上最出色，但肯定是最出名的那个传奇人物——Sid Vicious（在这里我们就不讨论他到底是不是一个合格的贝斯手或他女友的死因之类的问题了）。

为什么是但丁?

CAPCOM突然物色到一家位于英国的游戏工作室，并且把如此重量级的作品托付于在游戏产业中难以挤进一流水准的他们绝非一时冲动所致——从一开始，他们就已经打算把但丁打扮成Punk了，而在地球上打算要原汁原味的20多岁吸毒酗酒玩摇滚玩自残的Punk青年形象、60多岁一口地道的伦敦腔绅士管家形象和14岁以下时刻准备犯罪的小混球形象，找英国准没错。

但CAPCOM为什么要这么做?

《鬼泣》系列始于2001年，诞生的契机与《生化危机》有着千丝万缕的联系，主角但丁的形象与在《生化危机2》中登上历史舞台的高薪男主角里昂更是有着血缘关系——直到3代才改掉那个分头发型，但是红衣、白发等基本形象直到新作公布之前从未发生过改变，而游戏已经延用4代的背景和人物设定都一直强调但丁的白发是继承父亲魔人血统的证明……明明最多只需要换身更拉风更潮的行头就可以了，为什么这次的但丁会连胎都投错了?

因为《鬼泣》可能是目前CAPCOM旗下仅存的一部“从一开始就打算欧美化但欧美化程度始终不足”的作品，不管有“鬼娘”之称的Brea发布了多么华丽的达人视频，这个传说中的日本家庭主妇也无法让更多的欧美玩家更留意《鬼泣》一点——这绝不是因为欧美玩家对动作游戏缺乏兴趣，《战神》系列在欧美市场上取得的佳绩足以让所有日式动作游戏厂商眼红不已：为什么这个其貌不扬的半裸秃子能比衣着打扮时尚讲究的众多帅哥美女加在一起的人气还高? 答案很简单：除了游戏本身素质出众之外，《战神》还有一个得天独厚的优势：它不是日式的。

《生化危机》不是日式的，《街霸》不是日式的，《洛克人》也不是日式的……1989年，当CAPCOM对街机游戏《吞食天地》的美版“Dynasty Wars”进行本土化工作时，就早已明白了游戏在国际舞台——而不仅仅局限于本土市场上获得成功的关键：要欧美化。欧美玩家是不关心“三国”的，于是《吞食天地》的日版是在我们都熟悉的三国的故事背景下进行的，而美版则变成了蒙古大乱斗——元朝铁骑横跨亚欧的征途让我国在欧美的历史上写下了沉重的一笔，欧洲的历史教科书上不会有关于三国的内容（就像我们的教科书最多也只会对意大利的内战一笔带过一样），但绝不会忽视元朝的历史，欧美玩家不会关心吕布和张飞是谁，但他们听过铁木真和哈萨尔的名字——于是一个面目全非的，所有三国人物都被冠以蒙古名字的游戏成功走进了欧美的街机市场，在1992年的续作《吞食天地2》的美版“Warriors of Fate”中，这些蒙古名字仍然得到了保留。

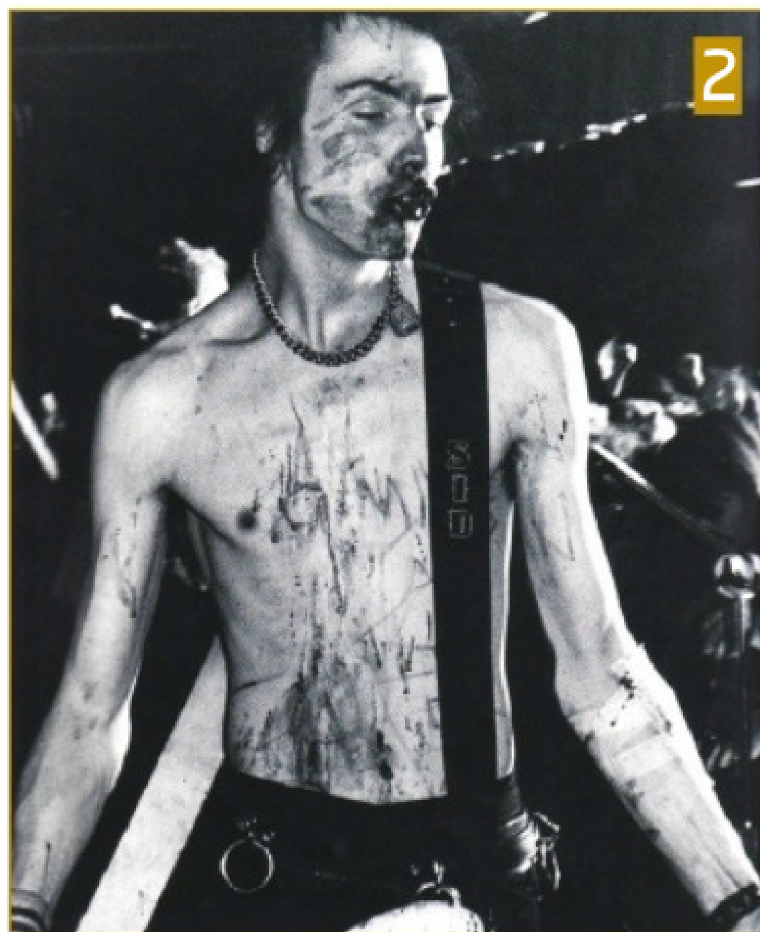
而《鬼泣》和《吞食天地》所面对的时代大不相同，光在名字上做功夫已经解决不了本土化的问题了——尽管但丁的兄弟叫维吉尔，两人的父亲名为斯巴达，但丁储备的武器唤作潘多拉吉尔伽美什阿尔忒弥斯等等……但是还不够，《鬼泣》成不了《战神》，就算里面所有人都说着一口流利的英文也不行。那么问题到底出在哪儿?

CAPCOM的回答是：人物形象。

这就是为什么割掉重练的倒霉事会轮到但丁的原因——因为欧美市场似乎对他之前的形象还不够欢迎。但丁的变脸遭遇多少有些类似于早期日版游戏封面、海报在发行美版时大多要以美式漫画风格重新绘制这种事——美国人到底喜欢什么呢? 日本人自己回答不了这个问题——那么，把讨美国人喜欢这个活儿交给美国人自己来做总不会有错吧?

这个陈旧但屡试不爽的思路就这么在日本游戏界成为了惯性、定式、潜规则，而把但丁的血统移到英国去这种事，和把洛克人的血统交付给美国并没有本质上的区







1.细心的玩家发现Tameem Antoniades和新版但丁拥有如同亲生父子或孪生兄弟般的面孔
2.Sid Vicious
3.漫画《重金摇滚双面人》关于Sid的恶搞，不过也准确地道出了Sid形象的特点
4.但丁最初的形象来源于《生化危机》系列中的高薪男主角里昂



别——不过是因为游戏成分与开发成本的不同，洛克人可以同时拥有美版Mega Man和日版Rock Man双重身份，而但丁暂时只能有一个亲爹罢了。

当然啦，抱欧美玩家大腿这种行为并不一定会得到与行为相称的回报，你可以看到一些欧美《鬼泣》玩家对但丁的新形象同样给予了恶评，但问题是——

问题是，在欧美市场上所有拥有次时代游戏主机的玩家群体中，是玩过《鬼泣》的玩家占多数呢，还是没玩过《鬼泣》的玩家占多数？

换句话说：对但丁之前的形象有感情的遗老遗少不过是少数派，与死守Fans市场、讨好遗老遗少相比（况且挑剔的遗老遗少更难讨好），果断选择去吸引更广大群众眼球、在更广阔的市场上豪赌一把难道不是更为明智的选择？

本届TGS的主题“翻开游戏的新篇章”堪称是TGS历史上最不标题党的主题——从但丁的变脸到《恶魔城——暗影之王》的全方位《战神》化，再到光荣《特洛伊无双》，这些开发过程与决定权原本牢牢把持在CAPCOM、KONAMI和KOEI（现TECMO KOEI）手中的日厂老牌动作游戏纷纷被全权委任给国外的工作室——哪怕这工作室名不见经传。再加上TGS之前的《量子理论》和TGS之后的《征服》两款瞄准了“枪枪枪”市场的日厂作品（虽然TECMO KOEI的《量子理论》毫无悬念地成为了惊天巨雷，沦为了试图山寨《战争机器》但画虎不成反类犬的诸多废品中毫无闪光点的一员），都在迎合“翻开新篇章”这个主题：虽然没有任何政策限制，但一直因本土玩家自发抵制欧美游戏而陷入闭关锁国局面的日本游戏市场终于艰难地喊着口号向海外市场迈出了第一个大步，而这一步的紧张与踉跄都在表明TGS上的日本游戏厂商打算在欧美游戏市场上多分一杯羹的急切与……不知所措（一直能在全世界各地赚大钱的任天堂望着TGS上的诸多厂商笑而不语）。

是的，不知所措。

除了那些冷漠、无信仰、梦想缺失，只打算在本土市场卖卖GAL、擦边球或腐女向游戏（消费主力是人傻钱多的阿宅和人更傻钱更多的腐女），指望能靠那微不足道的养分勉强糊口度日的小厂商之外，所有与国际市场有接触的厂商都看出了岛国经济不靠谱之处——日本游戏市场已基本丧失了开发潜力，玩家口味僵化、视野狭窄、挑食且固执，没有任何值得期待的余地，这样糟糕的市场对于重视创意和强调理念的游戏产业而言堪称是已经筹备好从火化到骨灰盒一系列殡葬措施的养老院——只要住进去，就毫无生机；或者说像是一块贫瘠到只有铜矿可采集的矿

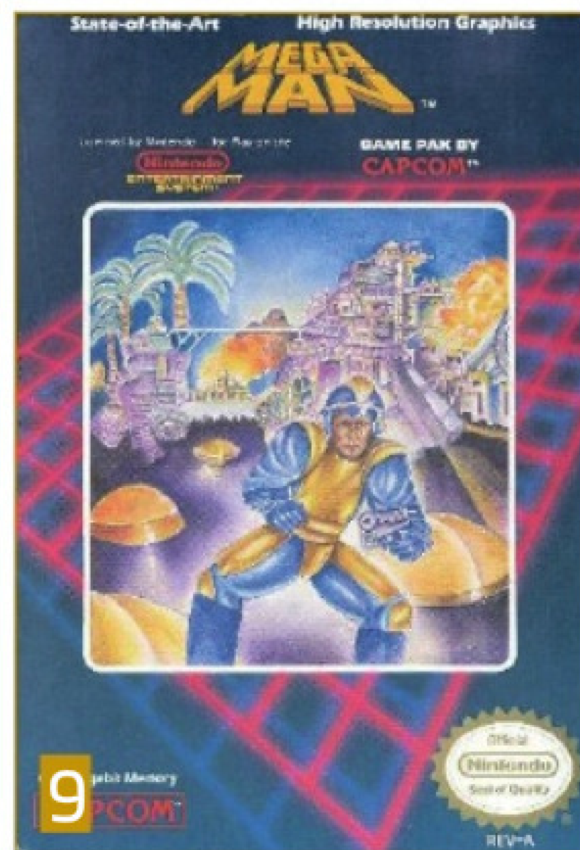
Character	Name in game (Japanese ver.)	Name in game (English ver.)	Weapon (Melee)	Weapon (Mounted)	Special Abilities	Dash Attack	Special Throw
Guan Yu	關羽 (Kan-U)	Portor	bare hand	guan dao	flying elbow	head butt	jumping backbreaker
Average and balanced in speed and power							
Zhang Fei	張飛 (Chō-Hi)	Kassar	bare hand	viper halberd	crushing punch	sliding shoulder strike	- jumping vertical suplex - pile driver
High damage, low speed.							
Zhao Yun	趙雲 (Chō-Un)	Subutai	sword	spear	uppercuting slash	rushing shoulder strike	none
Agile, long reach, low damage. Cannot do piledriver (will kick foe in the face instead). Can do air grab							
Huang Zhong	黄忠 (Kō-Chū)	Kadan	bow, dagger	bow, halberd	triple shot	somersault	over the shoulder powerbomb
Ranged attacks, vulnerable in melee.							
W[illegible]an	魏延 (Gi-En)	Abaka	katana	katana	flash kick	sliding elbow	helicopter power slam
Combos, shorter reach							

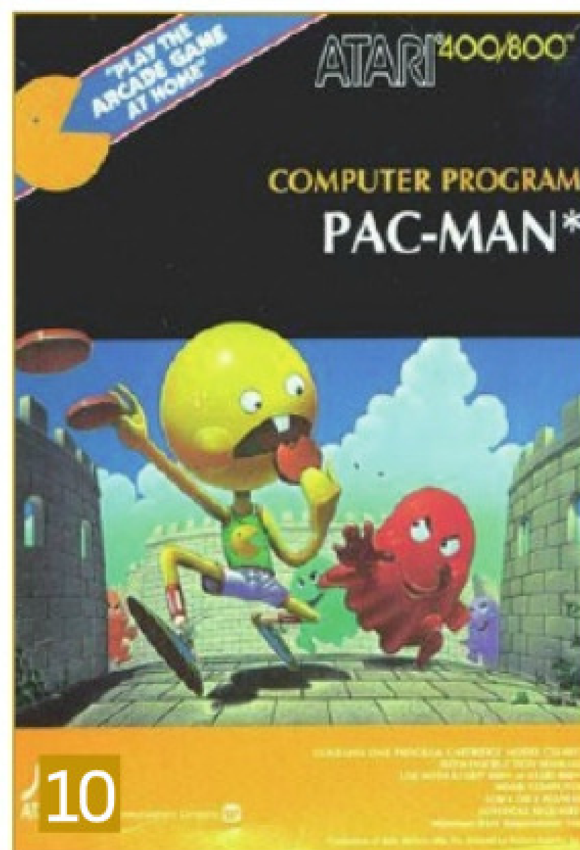
Stage	Stage name	Bosses (Japanese ver.)	Bosses (English ver.)
1st	Battle on Hakubō Slope-Part 1(Battle of Bowang) 博望坡の戦い 一	Ri-Ten (Li Dian) 李典	Gaidu
2nd	Battle on Hakubō Slope-Part 2 (Battle of Bowang 2) 博望坡の戦い 二	Kakō-Ton (Xiahou Dun) 夏侯惇	Lhaze
3rd	New Field Region (Xinye) 新野城	Kyo-Cho (Xu Chu) 許褚	Taranis
		Mei-Mei, Mei-Ya, Mei-Ling 美美, 美牙, 美鈴	Izia, Arika, San-Jin
4th	White River 白河	Sō-Jin (Cao Ren) 曹仁	Atika
5th	Battle on Chōhan Slope (Battle of Changban) 長坂坡の戦い	Jun'u-Dō (Chunyu Dao) 淳于導	Baidu
6th	Chōhan Bridge (Changban Bridge) 長坂橋	An-Mei (Yan Ming), Kakō-Ketsu (Xiahou Jie) 晏明, 夏侯傑	Jerreck Dasadas
7th	Battle of Redwall-Part One (Battle of Red Cliff) 赤壁の戦い 一	Chō-Ryō (Zhang Liao) 張遼	Kublai-Dakan
8th	Battle of Redwall-Part Two (Battle of Red Cliff 2) 赤壁の戦い 二	Jo-Kō (Xu Huang) 徐晃	KarBataar
9th	Kayō Path (Huarong Trail) 華容道	[illegible]	[illegible]-Khan
		[illegible]	[illegible]rkhan

5、6.维基百科上列出的日、美版《吞食天地2》玩家角色和Boss名字对照表



7、8.来自全球各地的玩家通过各种方式表达对但丁新形象的不满和对老形象的怀念，总结成一句话，就是“这货不是但丁，这货不是但丁……”





9、10.《洛克人》的美版海报之一堪称是雷到了整个游戏界的黑历史，这多半是因为他们在模仿欧美风格时找错了学习对象（比如这张雅达利时代的《吃豆人》宣传海报）





11、12.《幻想水浒传》的美版和日版游戏封面对比——角色的命运完全被画师玩弄于股掌之间了

井，把一生都局限于其中的话，永远不要指望采矿技能能够提升到100点以上。把它当成一个可以便利地通过售卖游戏来补充开发资金的加油站还凑合，但加了个油这种事毕竟为了能让自己行驶得更远些。

对于目前的日本游戏业而言，只有广阔、开放的欧美市场才是值得停靠的港湾，但让自己的船队安全行驶到风平浪静的港湾并获得允许停靠的认可这一过程将异常艰险，就现在的情况来看，很难说这些勇敢的水手是否拥有海图和罗盘，是否只是凭着一厢情愿的想法进行着以碰运气为主的冒险。

当然，除了不思进取、扶不上墙的KOEI之外，无论是SE、KONAMI、SEGA还是CAPCOM，都拥有自己在国际市场上知名度和被认可程度相当高的游戏品牌（KOEI在收下TECMO之后沾了点光，勉强也能算有吧……），什么作品针对本土市场发售，什么作品针对海外市场推广，各个厂商都心中有数，一旦产品或产品取得的成绩与市场定位不符，自然会有针对性地进行调整，在“调整”这方面，CAPCOM的行为风格从来就是“矫枉过正”——比如《战国Basara》这款日本战国题材无双风格游戏的美版在CAPCOM的鬼斧神工下赫然变成了奇幻英雄世界大战：欧美玩家哪儿认识什么上杉谦信伊达政宗啊，他们怎么可能会喜欢马萨姆内由西姆拉之类的假名发音啊——于是战国群雄的名字通通改被成了《真人快打》那个风格的“代号”，真田幸村改名天蝎（Scorpio），织田信长直接叫魔王（Devil King），浓姬的新称呼是蝴蝶夫人（Lady Butterfly），武田信玄是名字最离谱但和形象超符合的红色米诺陶（Red Minotaur）……至于游戏的内容堪称是跳跃性极强的发散性思维的产物，舞台从日本升级到了全世界，北条家的小田原城跑到了埃及，不但连阿努比斯都出来客串敌军指挥官，杂兵也都变成了埃及风格的造型，整个游戏更是变成了充满魔兽的欢乐海洋……

见识过CAPCOM之前一贯的胡搞乱搞风格，你就会明白今日但丁的遭遇算不上什么值得惊讶的事——谁也不会因关注自己游戏的人多一点而感到厌烦，谁也不会因为自己的游戏销量多一点而感到难过，至于“伤害老玩家感情”这种事……你觉得这像是在CAPCOM的考虑范围之内的事吗？日本玩家逆来顺受的性格和再不满也只会上2ch乱喷或递交联名抗议书之类的行为正是厂商所喜闻乐见的——请尽情喷、尽情抗议，然后——《大神传》的新作出来你们还买吗？买；《怪物猎人》的新作出来你们还买吗？买；《鬼泣》的新作出来……你们不买无所谓，反正欧美玩家会买——你看，结局还是大团圆嘛。

我们有个现成的词用来描述厂商的这种原则：崇洋媚外！是的，就是崇洋媚外，“就算外国的月亮不是三角形的，也至少要比本国的圆”，除了那些视野里只有宅男腐女的家伙，凡是想把作品往国外市场卖的厂商基本都默认了这一点，这支渴望在欧美港湾靠岸的日本舰队正是以此为动力漂泊在汪洋大海之上的。

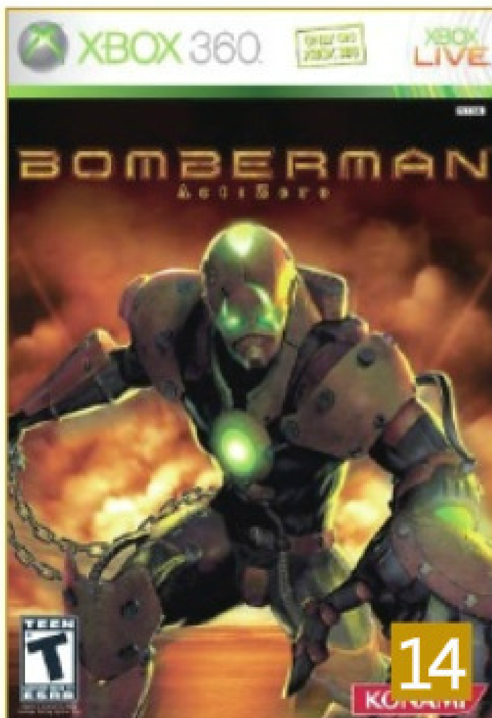
RPG，RPG从未改变过

“我不能理解绝大多数日式RPG，从出门打怪开始就不能理解——这些盘踞在世界各个角落、满地都是的怪物是怎么来的？它们为什么有那样的造型？为什么它们要打我？为什么我要打它们？这些一点现实根据都没有的东西是怎么被琢磨出来的？”

——我还是不能告诉你这是编辑部里的谁说的

这个充满傲慢与偏见的家伙是编辑部里最讨厌日式RPG的人，他最喜欢PES和PS，尤其是能踢球踢赢别人的PES和能随便嫁接人头的PS，当然啦，我也可以向你保证……算了，我还是不保证了。之所以要引用这些，是因为



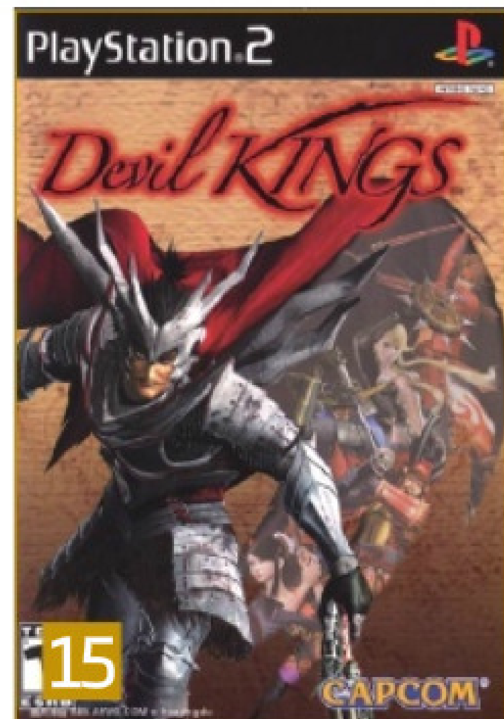


13、14.Hudson的“炸弹人”一向有着清爽、精神、可爱的漫画形象，但面向欧美市场推出的Xbox 360版《炸弹人》的出现毁了这一切，官方自己设计的这个全年龄“坑爹”版机器怪物吓哭了无数欧美小朋友——谁会喜欢这种东西啊！

15.《战国Basara》美版的封面，“魔王”织田信长取代日版的伊达政宗和真田幸村成为了封面人物——注意，这个标题字体刻意模仿了自家作品《鬼泣》的风格

16.《战国Basara》中的武田信玄形象，在国内玩家群中也有着“红牛”这一外号，与美版的名字Red Minotaur同步率很高

17.再看一遍但丁这幅原画，注意左手袖子上的国旗标志——不管你愿不愿意，但丁现在都是英国人啦







我自己是不会产生这样的想法的：我是一个完全不挑食的人，除了久负盛名的《沙漠巴士》之类的反人类游戏，几乎没有什么游戏能让我产生抵触情绪并因此玩不下去，如果说有些人拥有在玩游戏时不断发掘不合理之处并予以揭露的天赋的话，那么我拥有的就是在玩游戏时不断将模棱两可的不合理嫌疑脑补成合理的并予以全盘接受的天赋——当然，这没什么值得骄傲的。

我的理解是：“出门打怪”和游戏是欧美式还是日式无关，因为“出门就满地都是怪”几乎是RPG唯一可能的设计方案，可调节的只有这个门有多大、出门的前提以及这些怪离门有多远。这个完全不能算是日式RPG的特色——况且全球范围内最普及、最典型的“出门打怪”游戏难道不是“暗黑破坏神”系列吗？当然，日式RPG在这方面确实有些特色（而这个神秘人对怪物的抱怨正在于此）：比如在游戏初期非要让一堆看上去人畜无害的动植物做“怪”，就算不能让可以两三刀砍翻的家伙有个威风的造型，起码也得让人能感觉到一点最基本的“敌意”吧？如果对手的模样都是圆滚滚的花椰菜、胖乎乎的小肥鸟、笑眯眯的粘液怪和蹦蹦跳跳的小地精，还有谁能在如同欺凌弱小般的莫名罪恶感中找到角色或情节代入感这种东西啊！如果你接触过的日式RPG足够多，应该能明白我指的是哪些作品——为了不触怒Fans，我还是不指名道姓了。值得庆幸的是，多数日本厂商都意识到了这一点，没有怪物模样的怪物在日式RPG里已经越来越罕见了。

区分“日式RPG”与“欧美RPG”的关键是什么？较为常见的说法之一是“欧美RPG注重自由度”，欧美RPG中确实罕见让剧情牵着玩家鼻子走的作品，这与作为传统文化积淀的D&D为玩家准备的自由空间和充分的选择权有关，欧美RPG的基本设计思路通常是：搭建好一个舞台，让玩家走上台来与舞台环境互动，演出自己的剧本。尽管对话选项和玩家的选择将产生怎样的结果都是事先设计好的，但通过给予玩家充分的选择余地所营造出的“自由度”并不是假象。《辐射3》（在DLC“断钢”发布之前）曾因为玩家面对最后的牺牲没有任何选择余地而广遭玩家诟病，但即使是堪称自由度典范的《辐射》和《辐射2》，



18.贝克汉姆的纹身“生死有命富贵在天”，老外其实并不在乎自己身上纹的汉字到底是什么意思，只要这些“纹理复杂的图案”能让他发自内心地觉得“这可真酷”就足够了

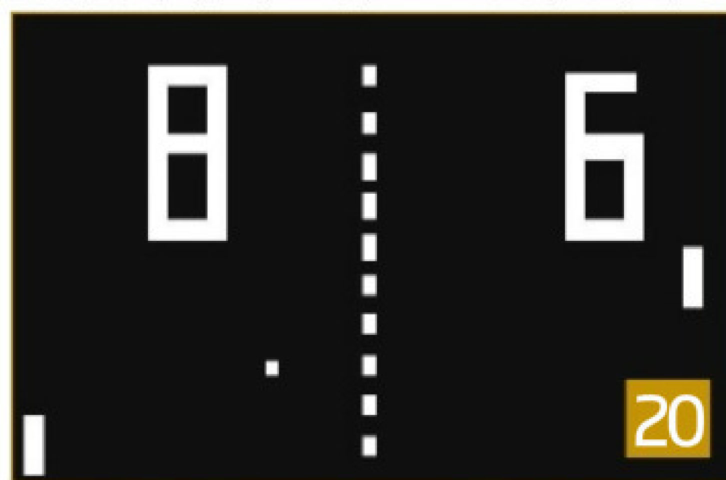
玩家在面对结局时也不曾有过任何选择权，欧美RPG的自由度不可能是无限的自由度，像是在营造出空前广阔的冒险空间的“上古卷轴”系列作品中，也会有“使命”和“任务”这种东西约束和限制着扮演主角的玩家的行为，玩家的自由通常只是选择受到何种限制的自由——当然，这种限制也可以被理解为“适当的引导”，如果缺乏引导，玩家在游戏世界中该何去何从呢？日式RPG的指导思想大多是这样：写好一个完整的剧本，让玩家按照剧本的安排去触发一个个剧情衔接点，最后看完整个剧本。在这样的游戏中，最不缺乏的就是引导——诸如“把下一个要去的地点、要对话的NPC的名字标红，然后用蓝字说明该向哪个方向走”这种体贴的设计早已被纳入了游戏设计者的常识范畴，如果玩家在好奇或是叛逆心理的作用下走上了相反的道路，就必须让他在适当的地点遭遇挡住路的一棵小树或一块巨石。

但日式RPG中常见的这种设计并不是问题，至少并不会导致欧美玩家不买账——如果有哪位沉迷欧美RPG的玩家打算带着优越感批评日式RPG的设计，那么任天堂会用《口袋妖怪》的在全球市场上的惊人销量狠狠抽他的脸：你见过比《口袋妖怪》中挡路的树和石头更多的游戏吗？你看《口袋妖怪》里出现过占了屏幕三分之一面积的对话













19.被树或石头挡住路也许是一个很悬蠢的设计，但是对《口袋妖怪》而言这并不是问题

20.为什么是《PONG》？或者说——为什么会是一部山寨幅度跨越14年的游戏第一次“翻开了游戏的新篇章”？

21.提到自由度，还真是一个“度”的问题

22.这样的怪，似乎应该可能更让人有存在感一些吧！

选择框吗？你说哪个RPG能比《口袋妖怪》更受欧美玩家的欢迎？自由度并不是日式RPG的缺陷，它只是欧美RPG的长处。

如果你留意过7月中旬刊“环球采风”栏目中的《改变世界的Rogue》一文，应该会记得那款叫做“ELONA”的游戏，这部怎么看都是日式风格的游戏几乎将RPG的自由度发挥到了极限——任何打算摆在货架上出售的欧美RPG都不可能拥有可与之匹敌的自由度，但这款游戏的小众程度说明了一个问题：浓度过高的自由度会把很多玩家吓跑。游戏开始只能做一件事这种设计能够被绝大多数玩家接受，而一开始玩家就可以做一万件事这种设计却会让很多玩家不知所措，最终除了关闭游戏进程之外什么都不会去做……

日式RPG和欧美式RPG并不是为了一决高下而存在的，两种截然不同的风格并不意味着其中必有一种是落后的，来自世界各地的RPG的制作者们一直在探索着不同的道路，展现着不同的规则、不同的世界和不同的情节。自诞生之日起，RPG就一直在游戏界中扮演着承载信息量最大的叙事者这一角色，这一地位始终不曾动摇过。

日厂在这方面的探索精神和付出的努力是值得肯定的，虽然以《最终幻想ⅩⅢ》为代表的几部投入大量人力物力打造的日式RPG纷纷让购买者流下了悔恨的泪水，很久不曾向玩家交出一份令人满意的答卷，但这并不意味着日式RPG已经走上了绝路——尽管次世代的日式RPG总能令玩家产生种种不满，但这同时恰恰标志着制作者仍然敢于尝试、敢于做出变革。

无论来自日本还是欧美，RPG的制作者们始终在战斗系统、叙事方法、世界构建、题材选择等方面尝试着不同的方案，他们并不是为了寻求可以一劳永逸的完美模式，只是在为了尝试而尝试——正是他们不懈做出的改变，让RPG在数十年的历史上，在玩家们心目中的形象从未改变，玩家不会终有一日不再需要这样的游戏模式，无论时间怎样改变，RPG这颗明珠璀璨的光辉都不会有丝毫衰减。

《PONG》不能吃，但能改变世界

你大概听过“电子游戏的起源”之类的枕边故事（如果没人给你讲的话，睡前在枕边翻翻今年的10月和11月中旬刊的“软硬评析”栏目也不错），也许会了解在电子游戏历史上曾有过一段能让所有玩家用来忆苦思甜的时期——那时只有工作在实验室里的科学家才能玩到电子游戏，而且需要极高的科学素养才能理解游戏的操纵方式，与一般玩家需要为玩游戏而做的功课相比，游戏体验却并不非常给力——显示设备除了阴极射线管就是示波器，没有一样能和哪怕是只有几寸的黑白电视相比。

宣告黑暗结束、黎明来临的是雅达利双管齐下的街机+家用机，而当时的王牌产品《PONG》唤醒了当时人们的电子娱乐精神。

尽管PONG是个山寨游戏——而且它山寨的对象也不过是对祖宗级电子游戏Tennis for Two照猫画虎的山寨产品，但它为整个电子游戏产业带来了曙光，吸引了不计其数的投机商——以及更多被电子游戏这种新奇玩意迷住的玩家。

为什么会是《PONG》？或者说——为什么会是一部山寨幅度跨越14年（《PONG》诞生于1972年，而Tennis for Two诞生于1958年）的游戏第一次“翻开了游戏的新篇章”？





23、24.TECMO在发售旗下游戏美版时的表现远比CAPCOM要自信得多，从来不会做什么多余的改变，像《零》（美版名为Fatal Frame）这样纯粹日式的恐怖游戏，最多也不过是换个带有美式恐怖电影风格的游戏封面罢了

25、26.动作游戏主角的造型是非常重要的——你看，有多少关于《猎天使魔女》的讨论是围绕着贝姐的身体比例展开的呢？

27.非洲妹子的演出虽然也对得起观众，但几乎所有玩家还是更乐意与吉尔姐姐并肩作战——不过CAPCOM没有给玩家这样的选择权







因为《PONG》是直到目前为止仍然保持最高人气的“枪车球”三大类游戏中的“球”类游戏——这并不是开玩笑，“枪车球”在欧美的风靡不是没有原因的，现代文明通过电影、电视等传播工具在欧美社会几十年的积淀让“枪车球”融入了大众文化，而且是人民群众最为熟悉、最为喜闻乐见的那种文化，碍于技术限制，枪类和车类游戏很晚才实现于电子游戏之中，但球类则不同，尤其是规则简单、人人都了解的网球和桌上网球（Table tennis）——也就是乒乓球。当诺兰·布什内尔成功地把电子游戏特有的互动性、电子产品独有的科技感与这项大众运动成功结合起来的时候，除了一场能让电子设备大规模失灵的离子风暴之外，还有什么能够阻止他的成功呢？

是什么将电子游戏划分成了“日式”和“欧美式”两种风格？我没法找出一个精确的日期、一个具体的产品，或是一个标志性的事件——很久很久以前，在我们的童年时期，游戏就是游戏，无论是雅达利还是红白机，几乎所有的游戏都能令玩家翘首以待、来者不拒。《PONG》是一个欧美式游戏吗？《魂斗罗》是一个日式游戏吗？《吃豆人》《超级玛丽》是欧美游戏还是日式游戏呢？曾几何时，日式游戏与欧美游戏的分界线是根本就不存在的，文化的隔阂仅限于游戏中菜单中的语言，日式RPG的代表作《勇者斗恶龙》和《最终幻想》从一开始就是西方奇幻味道极为浓厚的作品——从《创世纪》和《巫术》等欧美RPG中吸收了大量养分并加上带有设计者个人风格的改造，最终取得的成功也是世界性的。当时，东西方文化的隔阂从未体现在游戏作品之中——无论文化背景如何，所有玩家都能不费力地理解游戏内容并获得相同的乐趣，这就是电子游戏的魅力之所在。但当时的场景和如今的局面相比简直有着如同平行世界一般的区别——仿佛那段历史和当下不曾有过任何交集。

如今，日本游戏厂商大量制造着欧美玩家完全不能理解、甚至不愿多看一眼的游戏作品，在这样的环境下浸淫数年，视野狭窄、坐井观天、固步自封的日本玩家只以本国的“萌”文化引以为豪，几乎可以拿美少女角色的萌点多少作为评判游戏优劣的标准，对欧美玩家热衷的游戏题材哈欠连连，仅仅是“感觉陌生”都可以成为拒绝和抵触的理由——从什么时候开始，由谁开始，以何为契机开始，日本游戏界到底为什么要有意识地让自己成为一个孤岛呢？

想想看，任天堂为全世界的玩家打造了《任天猫》和《任天狗》，而KONAMI为日本玩家量身定制的却是有“任天妹”之称的“Love Plus”——我并不打算说Love Plus不是一个好游戏，也不是想否定Love Plus的存在意义，当然，更没人能否定Love Plus如同精确制导导弹一般精准、犀利的市场定位以及取得的优异成绩……但是，这款游戏在日本本土市场上取得数十万销量这种事真的值得庆祝吗？想象下几十万没有勇气对现实中女性告白的阿宅每天随身带着NDS，在角落里对着NDS喃喃自语，带着虚拟的女友约会的样子……你真觉得这款游戏能够意味着某种救赎或是治愈吗？到底是阿宅理所应当地喜欢这样的游戏，还是因为有这样的游戏，阿宅才能“理所应当”地成为阿宅啊！

没人能让日本主流玩家市场了解到“他们有接触更多不同种类、题材、不同文化背景游戏的必要”。日本的游戏市场有一个雷打不动的规律：一部游戏在欧美市场越大众、越主流，在日本市场就越小众、越冷门。当全世界都为《星际争霸Ⅱ》疯狂的时候，唯有日本玩家在淡定地玩着《初音ミクProject DIVA 2》——早年间《星际争霸》（非资料片）曾有过日文版，且凭良心说日文版的本土化素质相当不俗，就连配音都是重新制作的，让日本玩家而言在语言方面没有任何门槛——但是，就是没人玩。当年一败涂地的销量让资料片和续作都与这片市场无缘——从1998年到2010年，十余年间，日本游戏市场的局限性和玩家的排外性不但没有任何改善，而且还变本加厉了。

日本游戏市场的不给力同时也意味着欧美游戏产业的不给力——如今的欧美厂商也做不出什么能够让日本玩家五体投地、心服口服的游戏，如果不是频频在本土代理欧美大作的SE肯在宣传方面投入大量资金，一些在欧美如雷贯耳的游戏就连让日本玩家多看一眼这种事都做不到。当然啦，除了在日本游戏市场年年赔本也赚不到吆喝的微软







28.以进军欧美游戏市场为目标，野心是实现日本、欧美市场通吃的RPG《王国之心》系列从一开始就明智地选择了迪斯尼动画明星作为亲密战友，借助米老鼠和唐老鸭等著名荧幕形象的亲和力与“异国情调”，《王国之心》系列顺利达到了预期的目标

29.以女武神瓦尔基里为主角的《北欧女神传》，在营造“异国情调”方面，直接就赢在了起点上

30.Hello Kitty是由日本本土设计师创造的卡通明星，但角色设定中的“籍贯”却被安排在了“伦敦郊区”，就是为了给这只无口的小猫赋予更多的“异国情调”

之外，没有哪家欧美厂商肯重视病人膏肓的日本市场。

如今，世界上已经几乎没有像《PONG》这样“无国界”的游戏作品了，玩家在自己心中筑起的国界的阻隔能力要远远强于现实中的国界，没有什么游戏能够击碎玩家观念上的隔阂，让不同市场的受众在同一款游戏上体验到相同的乐趣。

异国情调

为什么迪斯尼动画能够风靡全球？为什么像《海贼王》《火影忍者》《死神》这样的动漫也能够风靡全球？文化隔阂这种事情似乎并没有想象中的那么夸张，不同文化背景下的人们对于陌生文化的抵触心理也没有想象中的那么强——在西方社会，很少有人会不知道“Samurai”和“Ninja”这些完全来自日文发音，未经翻译的词，像是谈到中国就想到功夫和熊猫、谈到日本就想到武士和忍者这种联想在欧美人群中是相当常见的。

为什么迪斯尼动画能够风靡全球？为什么像《海贼王》《火影忍者》《死神》这样的动漫也能够风靡全球？文化隔阂这种事情似乎并没有想象中的那么夸张，不同文化背景下的人们对于陌生文化的抵触心理也没有想象中的那么强——在西方社会，很少有人会不知道“Samurai”和“Ninja”这些完全来自日文发音，未经翻译的词，像是谈到中国就想到功夫和熊猫、谈到日本就想到武士和忍者这种联想在欧美人群中是相当常见的。这些文化元素的传播和流行多半是电视和电影的功劳——通过电视和电影输出文化曾是互联网时代之前最有效率的方式，这种流行文化多半与打打杀杀有关也不是偶然：还有比动作片更大众化的影视题材吗？在文化交流中，不同文化各自的特色只要经过适当的包装，就能够被赋予“异国情调”的魔力，如果包装得不恰当，就只能表现出令人瞠目结舌的不可理喻（请回忆一下印度电影里那些突兀得通常只能起到搞笑效果的歌舞成分吧……）。全球各地的电视电影观众所接触到的通常是经过悉心包装的文化产物，诸如西方的骑士、贵族与城堡的文化、北欧的海盗历史与蛮族神话、日本的武士与忍者的不可思议的传说……这些都是影视剧作品中常见的题材，通过观众们喜闻乐见的打打杀杀场面深入人心，并在异国他乡的文化中种下了“异国情调”的种子，带有“异国情调”元素在吸引力上获得的加成不可小窥——人们通常并非是带着求知欲，抱着想加深理解的目的去接触“异国情调”，而是带着观光客的心态，像看马戏团表演一样为接触而接触“异国情调”，换句话说，欧美观众不会去琢磨“忍者是不是真的会隐身”“土遁到底是什么原理”“武士刀为什么不会卷刃”这种问题，他们只是想看忍者隐身、土遁，只是想看看不会卷刃的武士刀罢了，这就是“异国情调”的特殊魅力——它的关键是“情调”二字，如果有人对你说“西方所谓的骑士在历史上不过是一群没接受过什么像样教育的的武装流氓，根本不可能有什么像样的罗曼史，就算有，当时那些以牛羊肉为食，而且没条件频繁洗澡的贵族小姐也不可能有什么像样的体香……”，你多半不会产生“感谢大大科普”的感激之情，更有可能会觉得对方既无聊又缺乏情趣——所谓“异国情调”，要的就是这种用广告词包装起来的不切实际的美好幻觉，人们很容易就能从中得到满足。这里所谓的“异国”甚至都不是必须针对其他国家而言的，比如生活在我们自己的国家里，像是“武侠”这样的文化，对我们而言也是一种类似异国情调的存在——我们不会

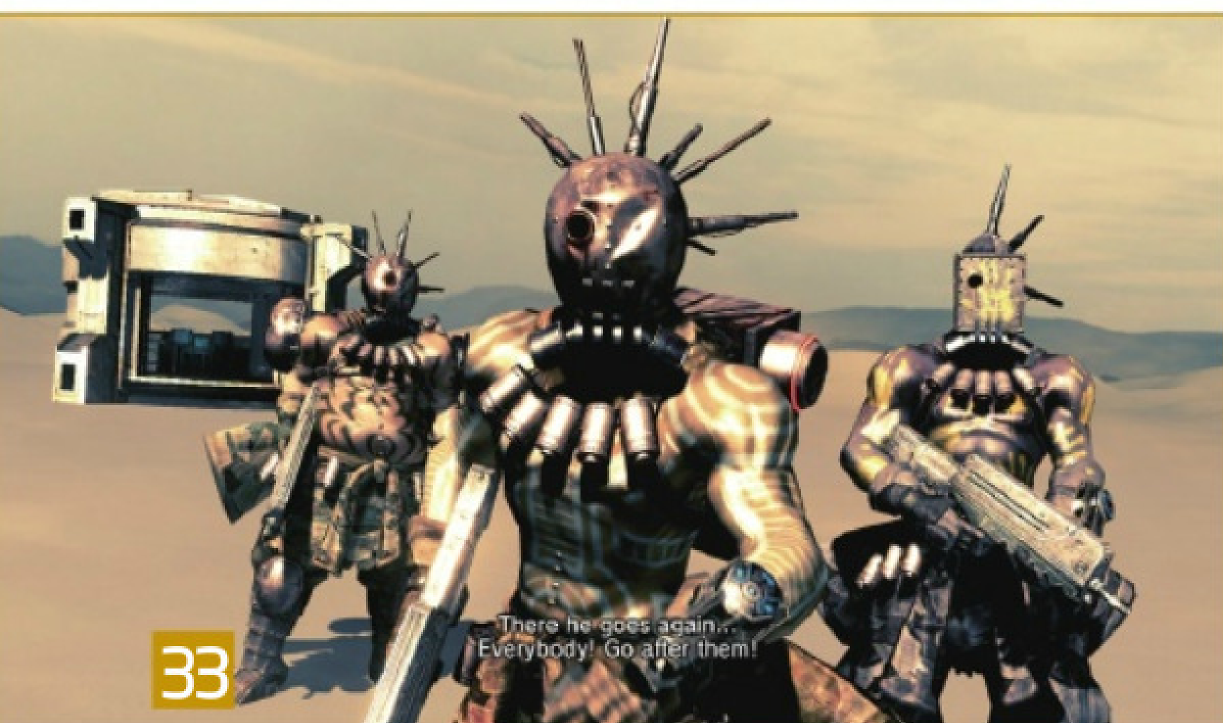




31、32.天野喜孝与野村哲也的设计风格和笔下人物气质的截然不同

33.《失落的星球2》中这些满脑子战意、装备破烂、搞人海战术、看见不认识的家伙就想干掉，看见大家伙就想抢到手的坏家伙，完全就是披着人皮的兽族

34.只有在亲手操纵女性角色时，你才会明白作为第三人称枪枪枪游戏的《失落的星球2》为什么要在冲刺动作中要将镜头的焦点对准了角色的臀部，而不是像其他游戏那样对准肩部、头部或是准星附近……





去追究点穴或轻功的可行性，但是一看到这样的场面、段落，也会感到非常棒——和老外在看武侠片时感到同样的“棒”。

对异国情调的感知和接受能力几乎是全人类共通的，对于一些能让人感到“酷”“爽快”“浪漫”“神秘”的文化元素，充分体验到异国情调乐趣的人不会去较真，只会好好地享受这种乐趣，观众在观看迪斯尼动画时不会琢磨“为什么米老鼠完全不是老鼠应有的模样”“为什么这些动物会说话”，正是借助异国情调的魅力，迪斯尼的动画在全球范围内得到了广泛的认可。

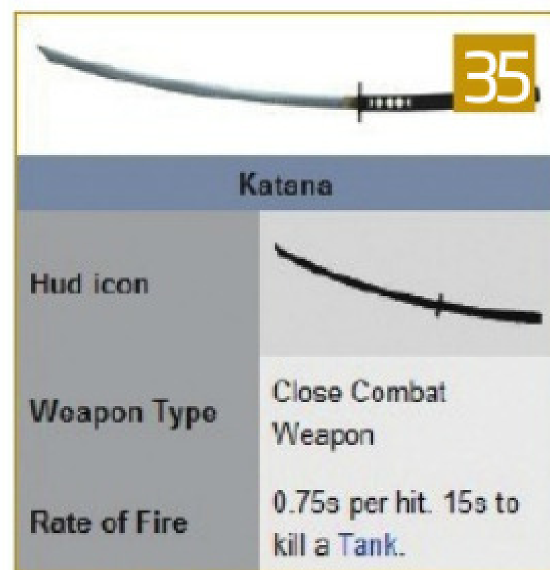
在这方面，游戏和动漫颇为相似——没人会和《光晕》系列中能吸收一定伤害的能量盾较真，也不会对最强水管工马里奥一跳五人高的能力感到不快。瞬移、魔法、精灵、召唤兽……这些在游戏世界中无比常见，在现实世界中仅停留在想象阶段的事物都带有相当迷人的异国情调，无论是日式游戏爱好者还是欧美游戏爱好者，都不会对这些感到陌生，也不会因此而心生排斥的念头，从这个角度看，让本土游戏顺利地打入国外市场这种事不一定需要手忙脚乱地一边猜测欧美玩家的口味一边大刀阔斧地修改——通过包装、宣传，让欧美玩家觉得这样原本就够酷，要比把三国志替换成蒙古大乱斗更为明智。《死或生》很早就让穿着和服、眼睛尺寸异于常人的日式3D美少女霞和绫音以傲人的身材走入了千千万万欧美玩家的视野；《最终幻想》系列最初谨慎地选择了笔下毫无日式漫画风格的天野喜孝作为画师，后来却开始向欧美玩家输出日式的对俊男靓女的审美观念，并且获得了空前的成功——《最终幻想》系列的角色不管带有怎样浓重的日式风格，都会成为欧美玩家自发Cosplay的热门角色，这就是SE的实力与魄力。KONAMI也成功地把在带有现实+科幻气息的战场上挥舞着日本刀的角色的“帅气”印象刻在了欧美玩家的脑海中：小岛秀夫敢于让传奇士兵Snake以垂暮老人的形象退出历史舞台，让带有浓重日本武者气息的雷电取代Snake成为新作的主角，支撑起这种魄力的，正是在戏里戏外宣传中对“异国情调”的成功渲染。

尽管有着《街霸》系列的成功经历，CAPCOM却并没有总结出成功的经验，在《失落的星球》系列（尤其是2代）的角色和装备造型中，仍然能看出那种对欧美玩家审美不遗余力地进行讨好这一原则的投影——角色可选的造型包括从现实中的海豹突击队士兵到《战锤40K》中的兽族蛮子等一系列欧美玩家熟悉或可能熟悉的形象——而针对本土市场，CAPCOM果断设计出了游戏中衣着暴露的女性角色形象。诶，为什么就不肯换个思路呢？

迷失在“让作品形象更加符合欧美玩家审美”这条道路上的CAPCOM，交出的答卷包括《生化危机5》中连发色都发生改变的Jill和与东方审美基本无关的非洲妹子Sheva、小心翼翼地藏起任何与日本有关元素的《丧尸围城2》（连一把像样的日本刀都很难找，忍者套装还是通过DLC加入到游戏中的——仿佛担心这些东西出现在游戏中会吓跑欧美玩家一样）……还有，我们将在“鬼泣”系列最新作品中看到的但丁。

CAPCOM的迷失不过是整个日本游戏界在面对缺乏了解、难以预测的欧美游戏市场时的一个颇具代表性的缩影——谁也不能肯定、谁也不敢肯定欧美玩家对一款游戏的好恶到底是基于何种标准，那些“侥幸”获得广泛认可的作品的成功似乎又难以复制，整个日本游戏产业——除了已经拥有世界之树规模的常青树任天堂之外，都身陷于这一迷局之中，不过好在这并不是一个毫无进展和变动余地的僵局，而日式与欧美游戏的分歧也并非不可逾越的界限。日式游戏与欧美游戏两条平行线的交汇并不意味着双方需要决出个优劣胜负并最终实现风格统一——失去多元化特色的游戏产业对玩家而言何尝不是一个悲剧呢？游戏文化的广泛交流一定能为双方提供更优秀的创意和更多样的表现方式，而对日本市场毫无兴趣的欧美游戏产业不会主动去发起这种交流，这时日本游戏产业的从业者们所做出的努力和尝试就显得更加可贵——也许我们应当祝福这些在游戏事业上充满理想的些年轻人，也许我们会为他们的命运和遭遇感到担忧。

无论如何，带着“明天会更好”的期望注视着他们的背影吧，他们的事业是正义的，因为玩家必然是他们所取得的成功的最终获益者。P



37

Name	Dam	Spd	Wgt	Special
Katana	1-10	4	6	
Katana +1	2-11	3	5	THACO +1
Katana +2	3-12	2	4	THACO +2
Corthala Family Blade	3-12	2	4	THACO +2, +2 dam. on every target every round for 2 rounds
Malakar +2	3-12	2	4	THACO +2, +2 AC bonus vs slashing weapons
Katana +3	4-13	1	3	THACO +3
Hindo's Doom +3	4-13	1	3	THACO +3, cast Lesser Restoration once/day
Celestial Fury	4-13	1	3	THACO +3, stuns opponent, 5% chance +20 dam, Lightning Strike and Blindness once a day

35、36.L4D2中的日本刀（Katana），每0.75秒攻击一次，2刀一个Charger，4刀一个Witch，20刀一个Tank……这种时髦值爆棚的武器在欧美市场相当受欢迎，在《龙与地下城》规则中，日本刀和匕首、长剑一样，是一个独立的武器类别

37、38.《博德之门Ⅱ》和其中出现的日本刀列表







翻开游戏“新篇章”

2010东京电玩展的见闻和思考

■策划 本刊编辑部

■本刊记者 Psychoo（日本幕张国际会展中心报道）

尽管在国内由于主机用户的数量决定了东京电玩展（Tokyo Game Show，以下简称TGS）受众数量不及E3和gamescom，但这丝毫不能遮掩TGS在全球游戏业的重要性以及它的独有魅力。实际上，TGS的“游戏性”甚至要超出其它游戏展会，毕竟这里没有过多有关主机争夺战的连篇累牍，也没有完全喧宾夺主的暴露型Show Girl（哦，如果能两者兼得当然就更好了……），你能在这里感到一种更加“纯粹”的游戏感，然后唤醒你已经失去或者正在失去的玩家之魂。

来"玩"的TGS

尽管俗套，但进入TGS展馆那一刹那，不由自主还是会联想到国内最大的游戏展ChinaJoy（以下简称CJ）。虽然同为游戏展，但两者的差异程度之大，几乎已经失去了可比性。

TGS上以试玩为主，除去一个发布会所用的展台外，其余场地均供试玩所用。几乎你每走10步，就会有人邀请你前去试玩，试玩处还一直有工作人员举牌示意排在队尾的玩家还需要排多长时间。起初我对这种有点像中关村的"试玩招揽"有些迷惑，尽管工作人员大都笑容可掬，也不会扯着你的袖口生拉硬拽，但这种"拉着你去玩游戏"的感觉总是有点怪怪的，你知道，不管是没人肯玩还是没游戏可玩，CJ上就不会有这种场景出现。TGS与CJ最大的不同就是：TGS就是一个让你来"玩"的展会。

曾经有人说，CJ吸引了大量老人家来大包小包地拿周边——虽然也不知道是什么，反正白来的就是好的。虽然我在CJ上没看到那么多老人家，不过有人肯在各个展台排一上午队拿周边这种事确实是常见的，甚至可以说，如果你周边发得好，就能成为CJ上最大的赢家。比如去年和今年的CJ上，几乎人手一个盛大发放的礼物，气势可想而知。

TGS上周边一样受人追捧，不过获得方式不太一样，并不是仅靠排队就能领取，而是需要参加试玩才能得到。而且TGS上是真正的游戏"周边"，并不是旅行袋、行李箱之类，大都是些小玩意，比如印有游戏人物的文件夹或者小布包、毛巾。此外还有专门的区域贩售各类游戏周边，购买者络绎不绝。"买周边"这件事，在CJ上是很难看到的……

总体来看，TGS是一个绝对强调"玩"的游戏展，而观众也大都是抱着如此心态而来，这应该就是TGS与CJ的本质区别。当然，除去媒体日外，"玩"的过程并不值得称道，因为你将要面临无穷无尽的排队，观众日上，那些热门游戏也许需要排上一个上午才能玩上15分钟。而且游戏展台布置比较密集，在几个大厂之间的过道上行走时就好像北京上下班高峰时的地铁……

微软——Kinect

如果你想知道在主机领域，日本人到底有多么排斥外来者，那么在TGS上去看看微软的展台就知道了……虽然这么说有些夸张，但确实相对微软展台的面积来说，人流量确实算不上大。

微软这次主打的就是Kinect，展台上专门搭建了一个展示Kinect的高台，不间断地演示其效果——几个女孩一直在玩与小老虎或者小豹子之类的虚拟动物互相接球的游戏。不知道是因为有女孩子可爱地跳来跳去还是有小动物可爱地跳来跳去（对我来说当然是前者……），还是吸引了一定数量的"绅士"驻足观看。

发布会上打头炮的是仍在开发中的《合金装备——崛起》，再次展示了一下"切西瓜"的技术（这里的切西瓜指的就是……切西瓜，在游戏公布的DEMO片段中，基于开发组的新技术，玩家可以选择从不同角度将西瓜切成数块），为了与E3有所区别，这次还加入了"保龄球"，与"切西瓜"基本同理。

接下来就是Kinect大军！卡通风格的Parapa、《飞龙骑士》班底制作的Project Draco、须田刚一带来的Codename D、Q Entertainment开发的《Child of Eden》、世嘉的恐怖游戏《Rise of Nightmares》，压轴的是稻船敬二带来的《重铁骑》。

CAPCOM和From Software合作开发的《重铁骑》不愧放在压轴，作为久违的《铁骑》新作，看起来相当核心向，游戏中复杂的机器人控制合似乎与Kinect相当般配。





1.微软的Kinect看起来是最有可能赢得日本玩家的一个"平台"，然而真的可以吗？
2.C社的"关公战秦琼"系列人气不是一般的高
3.是的，TGS的试玩很有分量。看看国内，中国玩家参加游戏展就志不在此，当然，国内的参展商同样志不在此……
4.尽管PS Move拥有"迷人"的外型，但看看这欧美鬼畜的表情就知道它并不那么好掌控





其实给我留下印象更深的是《Codename D》，从公布的PV（宣传片）来看，这是款相当狂野粗暴外加点荒诞不羁的作品，主人公戴着棒球帽，武器则是一颗棒球……

索尼——3D和Move

索尼今次的主题是3D和Move。《大众高尔夫》《最终幻想XIV》《合金装备——崛起》《绝体绝命都市4》以及GT5、3D电影、3D蓝光等等，整个索尼都3D了。为了展示Move之美，索尼搭建了一排相互隔开的小房间专门让玩家感受Move，比微软厚道的是，索尼在每个房间里都安排了一到两位女孩子……陪玩家一起。但是不得不说，Move的样子确实有点挫啊……

让人遗憾的是索尼没有在TGS上公布任何PSP2的消息，在任天堂3DS如潮水般的攻势下，索尼选择了厚积薄发或者……缩了。

游戏方面，Level 5制作的"二之国"新作，《二之国——白色圣灰的女王》，由于有吉卜力工作室的合作，画风不必赘言。此外还有PS2上名作《ICO》和《旺达和巨像》的PS3版，内容与PS2日版一致，制作人上田文人公布了发售日期，均在2011年春天，支持高清和3D。同时上田文人还带来了沉寂两年的《食人大鹫Trico》新内容。

《如龙The End》公布了新PV，没想到竟然也僵尸化了……其实在发布会之前，由于知道去年《如龙》请来不少女优来捧场，我便早早赶了过去……除去看到两个穿着晚礼服手持狙击枪的美女外，还有一个异常敬业的"僵尸"在那里，我幼稚地以为这只是为了抓个眼球，不过确实是僵尸化了。虽然僵尸已经成为一种游戏符号，但这个消息还是让人不能一下接受。

《高达无双3》、《皇牌空战》、人气极高的《真三国无双6》也都相继登场。不过最给力的，便是神作《恶魔之魂》团队新作《Project Dark》。绝对核心向的《恶魔之魂》虽然获得了欧美媒体的高分评价，但是其难度确实阻碍了不少普通玩家，不过这完全不能阻碍它被称为一款伟大的作品。至于《Project Dark》，制作人明确表示这是一款为喜欢《恶魔之魂》准备的游戏，从公开的PV来看，黑暗气息依旧！本作在日本为PS3独占，欧美则是跨平台。

CAPCOM——变脸！

在《鬼泣》主角但丁变脸这件事面前，所有新闻都不再是新闻了……熟悉《鬼泣》的读者，哪怕没有玩过，多多少少也会对那个白发男稍有印象，虽然不能说这个形象足够经典，成就了《鬼泣》的成功，但作为延续了4代的主人公形象，实在想不到有什么理由要去变脸，而且变得未免也太大了……

这一作《鬼泣》的命名暂时就是"DmC"，未加任何后缀。不少人怀疑这次但丁变脸是因为稻船敬二把开发交给了海外团队Ninja Theory，不过用大脚趾也能想到，这种大革新，没有CAPCOM的同意不可能进行下去。

在接受海外媒体Eurogamer采访时，Ninja Theory总裁Tameem Antoniades表示，"请大家想想《洛奇3》和《愤怒的公牛》（两部电影，前者史泰龙主演，后者罗伯特·德尼罗主演），新作和原来作品就是那种差别！" 在Fans对新作形象表示不能接受时，Antoniades回答："这可是一个新的制作组来开发它，你说是不是？"

是不是……

不是……

是……

除去《鬼泣》交给海外团队外，《丧尸围城2》的开发业交给了加拿大的开发商Blue Castle games。稻船敬二在去年的TGS上曾疾呼"日本游戏业已死"，也许是喊上瘾了，今年他则认为"日本游戏业至少落后5年"。

也许当真是出于这样的心态，所以才会有但丁的变脸，才有《丧尸围城2》的易主。大概再过10年，便不会再有什么"日系游戏与欧美游戏之争"这样的话题了……

不过从媒体角度看，这种合作其实也算有趣，但是前提是真的如稻船敬二所说，"我想学习一下西方人的生活方式，看看他们是怎么制作出能够吸引全球人的游戏。"

好吧其实我想说的是：但日本还有领先全世界一百年的Gal Game（因为除了日本就没人肯做这种东西吧）！

另外值得期待的便是CAPCOM和CC2合作的《阿修罗







5.《如龙》展位一直有持枪女孩换班，可惜我还是没赶上夜店女王啊！
6.第一次见这个僵尸Cosplay时我怀疑他是不是站错地方了，这是《如龙》啊！怎么会有僵尸？我还是太幼稚了……
7.这是4小时神作《征服》，他将再次拯救美国，再次！
8.Level 5展台试玩最多的就是《二之国》，吉卜力工作室担任动画制作，久石让担任配乐，神作目指
9.有《如龙》和《恶魔城》坐镇，KONAMI绝对是人气展台前三





之怒》（Asura's Wrath），从PV来看，应该是一个东方神话背景的"弑神"故事。

最后，当然就是CAPCOM扛鼎之作PSP上的《怪物猎人P3》，这款作品已经无需介绍，玩就是了。根据观察，TGS上试玩需要排队最长的，就是《怪物猎人P3》，周边商店里被光顾最多的，就是"怪物猎人"系列的周边。

Square Enix——不光是"最终幻想"

SE在TGS上搭建了一个"小黑屋"，悄悄放出了PSP上《最终幻想——纷争012》《最终幻想XIII Agito》和PS3独占（暂时似乎还没有劈腿迹象的）的《最终幻想XIII Versus》。对《最终幻想VII》女主角蒂法还念念不忘的童鞋可以在《最终幻想——纷争012》看到再次登场的蒂法，《最终幻想XIII Agito》看起来有点类似于《最终幻想7——核心危机》，迟迟没有消息的动作游戏《最终幻想XIII Versus》终于有了新PV，主角为男性，大家熟悉的美型男，从高楼林地的场景看应该，故事发生在更为现代的时间段。

FF这个招牌实在过于巨大，以至于遮掩住了Square Enix其它作品，除去另外几个我们耳熟能详的游戏外，这次TGS上最让人眼前一亮的是一款叫做《Gun Loco》的作品。初看起来很像《边境之地》的风格，但却又不一样，如果说《边境之地》是在末世背景下营造出一种漫无目的、随波逐流的氛围，那么《Gun Loco》则是渲染出一个更加无所忌惮、放荡不羁，甚至有点神经质、耍混蛋的风格。从PV观察，这是一款枪枪枪对战游戏，背景设定在一个混乱的监狱城市，放出的几个角色都是会让人联想到《蝙蝠侠》中小丑的存在。正如PV中介绍所说，No guards，No rules，Plus many more crazy criminals（没有守卫，没有规则，更疯狂地犯罪吧）！

亚洲游戏商业峰会

除去各个作品外，本届TGS上很有意思地召开了一次亚洲游戏峰会。尽管TGS在亚洲召开，也是亚洲最有知名度的游戏展会，近几年也都有中国厂商参展，但似乎从未召开过如此会议。

参加会议的共有8人，分别为盛大游戏副总裁钱东海、腾讯互动娱乐副总裁王波、游戏橘子CEO刘伯园、乐升科技CEO许金龙、Nexon公司CEO Seo Min、NHN公司CEO Wook Jeong、CAPCOM社长迁本春弘、Square Enix社长和田洋一。

从这份参会名单中，很难不联想到盛大拿下Square Enix的《最终幻想XIV》，腾讯拿下CAPCOM的《怪物猎人Frontier》这两件事，而且本届TGS更是破天荒地在大会标语上加上了中文注解。如果仅从游戏产品和全球性的公司地位角度看，很难想象腾讯、盛大可以与CAPCOM、Square Enix这样来自日本的传统游戏厂商同桌会议，但是如果从盈利角度看，这个问题也就迎刃而解。所以这是一次很有意思的峰会。

中国市场很大，进入难度也很大

中国网游市场之庞大已经是游戏行业的共识，没人愿意和钱作对，都不会错过这大好良机，但事实也证明，这个钱已经不那么好赚了。

可以说开启中国网游市场的韩国游戏尽管仍然在不懈努力，但其地位明显已经被国内本土厂商有所压制，尽管排名前十的游戏中不少仍是韩国制造，但已经无法遏制国产作品的上升趋势。如果说韩国游戏还曾风光一时，日本网游在中国就只能用一个"惨"字表述。曾经有人认为日本人不懂网游，实际上更应该说日本不懂符合中国人的网游，再加上日本游戏业身上那股子对网游的"不屑"，也就不难理解为什么日本这个游戏大国始终没有在网游领域有较大建树。但是在中国，网游的吸金能力已经让全球游









10.尽管充满违和感，但这次所谓亚洲峰会还是存在它的现实意义
11.《怪物猎人P3》试玩位就算扩大10倍，还是会成为最难排到的试玩
12.很可惜，CAPCOM的小黑屋影院内不许拍照
13.KT展台人气一直不足

戏业瞩目，尽管心里依然"看不起"，但身体还是很老实的，所以《最终幻想XIV》《怪物猎人Frontier》进入中国也就是水到渠成。不过日本厂商确实有很多不适应，Square Enix社长和田洋一就表示，"中国游戏市场目前虽然已经规模很大，但是未来的成长空间其实还很大。想要在那占有一席之地，游戏内容、收益模式等要学的东西很多，不过如何让日本企业进入中国市场才是最重要的课题。"

另一边，韩国Nexon执行长Seo Min则认为，"虽然韩国被称为网络游戏的发源地，但是事实上目前韩国市场已经达到饱和，反观中国的游戏市场正急速成长，相当让人期待中国市场未来的在这块领域的爆发力和持久力。"

腾讯互动娱乐副总裁王波则表示，"因为使用者眼光越来越高，让竞争也越来越激烈，感觉市场马上就要到达最高峰了。"

取得《最终幻想XIV》中国营运权的盛大游戏副总裁钱东海认为，"目前中国基础建设还不够完善，希望能加紧脚步改进以利于游戏市场的发展。"

日本游戏的"存在感"

之所以说这是一个很有意思的会议，从主持人提出的问题便可说明：日本游戏"存在感"怎么样？

如果时间倒流10年，这个问题……根本不可能被提出。因为那时除去日本和美国外，其它国家基本上就没有什么"游戏市场"，所以"日本游戏存在感到底如何"这个问题本身压根就不会存在，就好像有人问一只兔子，喂，你觉得老虎有存在感吗？

但是今天，这个问题就颇值得玩味，不讨论游戏本身素质如何，从资本角度讲，中国和韩国的游戏市场已经不再是兔子，而成长为一只谁也不知道会如何变化的"怪兽"，尽管还有诸多不足，但已经有资格让日本游戏业提出这个问题。

当对手不再是一只兔子时，老虎的心态也就有所变化。

NHN公司CEO Wook Jeong表示，"日本游戏非常值得学习，尤其是手机、iPad等移动终端类型的游戏，具有很强竞争力，我们感受到很大压力。而且，我认为只有在日本成功，才能称之为真正的成功。"

Nexon公司CEO Seo Min表示，"韩国在在线游戏领域算是先行军，但不能否认，韩国大部分开发人员都是玩着日本游戏长大的，他们并不是凭空出现，而是经过30年、40年的积累，才培育出这代人。"

乐升科技CEO许金龙认为，"日本游戏的存在感是非常大的，不一定具体到哪款产品，更多的是其游戏文化已经辐射、延伸到非常多的领域。"

游戏橘子CEO刘伯园则认为，"娱乐产业是一个与文化产业关联很高的行业，所以任何一家企业都需要去学习。从线上游戏来看，日本游戏真的没有存在感，但我想并不是说日本企业没有这个实力，而是还没有大规模进入，一旦进入，这个市场就会有新的变化。但是在主机市场，日本游戏的存在感绝对够强，这绝对没有争议。"

腾讯互动娱乐副总裁王波认为，"其实对游戏来说，只要好玩就行，不一定要去分类。日本游戏行业的积累十分深厚，可能正是因为之前太成功了，所以日本厂商就没有过多关注在线游戏领域，找不到什么理由去玩在线游戏。腾讯是很希望与日本企业合作的，可以在游戏中更多加入一些人与人的互动、社区、在线商业化等因素，我想这些都需要一步步地来。"

盛大游戏副总裁钱东海表示，"其实大家都有很多东西需要学习，在今后的合作中，我们会抱着协作、学习的态度。"

最稳固的关系就是利益关系

有句话说，这个世界上最稳固的关系就是利益关系。虽然听起来有些悲伤，不过事实正是如此。当大家达成了共同的利益前提后，"亚洲游戏共荣圈"便呼之欲出。不过由于大家文化、习惯均不相同，所谓必然趋势的合作，也远非一纸合同那么简单。

NHN公司CEO Wook Jeong表示，"对NHN来说，其实之前没有所谓的伙伴公司，不过市场发展至此，没有伙伴是不行的。NHN的强项在于对客户的需求十分了解，在





14. "游戏历史博物馆"的介绍从1983年开始，可能很多读者那时还未出生，不过没关系，它并未停止
15.各种周边店里，《怪物猎人》周边卖得最好
16. "游戏历史博物馆"，虽然身处偏僻角落，前来观看的人并不少
17.果然还是二次元最好了……





开发过程中就能够进行很好的商务化，而弱势是没有过多海外营销的经验以及社区管理。"

Nexon公司CEO Seo Min表示，"谈及合作，互信是一个前提。在以前，我们只管卖出去就好，但现在则出现了更多选择，想有新的变化，尤其是跨国的合作，必须要有合作伙伴。"

Square Enix社长和田洋一认为，"想要在当地站住家，就必须深入当地文化，不同的地方需要不同的人来做。就目前来看，中国和日本确实有太多不同，不管是政府的政策，还是商业习惯，这也是Square Enix在中国市场遇到的最大困难。"

CAPCOM社长辻本春弘认为，"双方对游戏产品均有深刻的理解，这很重要。"

游戏橘子CEO刘伯园表示，"所谓伙伴，往往都是十几年的关系，就好像兄弟一样，大家在互信的前提下拥有共同的目标。"

乐升科技CEO许金龙认为，"做市场和做产品都需要合作伙伴，如何选择，需要考虑的因素非常多。"

腾讯互动娱乐副总裁王波认为，"合作关系其实更像是夫妻，首先大家要对游戏有热爱，对产品、服务和用户体验有执著，其次是大家的目标要一致。合作过程中肯定会出现各种摩擦，会有争吵，有问题，但是这些都可以解决，而不是动不动就要离婚。"

盛大游戏副总裁钱东海表示，"在线游戏与主机游戏差别还是很大的，外籍厂商想进入中国市场，需要对中国市场的特殊性有了解，需要与合作伙伴有充分沟通。"

"未来趋势"

无论何种行业，谁能看到所谓趋势，谁就是赢家。在游戏圈，"什么游戏会红"是所有老板不得不思考、但却得不到答案的问题。不过这次峰会上发言的8位"名人"能坐到今天这个位置，凭借的并不是传说中的一腔热血，凭借多年的思量和拼杀，能看到的东西也许确实长远一些，他们的答案便能说明一些问题。

腾讯互动娱乐副总裁王波表示，"我们看好两个领域。一是手机游戏，随着手机性能的提升，硬件的条件已经具备，而且越来越多的用户会把越来越多的时间放在手机上，市场已经存在。二是休闲类游戏。在日本和欧美市场，一款游戏的价格大都在40～60美元之间，很明显这是针对深度用户的，这就导致这个市场成长速度较慢。但是类似Facebook这样的社交网站上的休闲游戏，用户却十分多。我认为想吸引新玩家，就必须要有新内容，降低门槛，增大覆盖面。"

NHN公司CEO Wook Jeong表示，"我本人使用的就是智能手机，因为工作需要，我使用手机的时间越来越多于使用PC，所以手机游戏绝对是未来游戏的方向之一。尽管PC端和手机端的开发商也许会出现一些竞争，但是在碰撞之下，会产生新的商业模式。在韩国，手机运营商控制了很多用户，游戏厂商接入时会遇到很多限制，但随着可以接收更多服务的智能手机的普及，这种限制就会逐年降低，可以更好地与在线游戏对接。目前日本在这个领域是非常超前的，有希望引领这个市场全球化。"

游戏橘子CEO刘伯园表示，"随身上网设备让用户进入网络变得更加便捷，用户的使用习惯也在发生变化，过去是定点玩，现在则是移动着玩，坐着和行动两种行为下的游戏肯定也需要不同。轻型化、休闲化应该是趋势。"

CAPCOM社长辻本春弘认为，"CAPCOM以往的工作中，基本没有服务这个概念。我们只是想把游戏本身做得更好，为玩家提供更好的游戏体验，可以说仅仅是充当了制作这个环节，把游戏卖掉就算完结。但想必今后不能继续如此，无论是制作还是商务，必须要花心思好好考虑服务这件事，毕竟没有服务就没有社区。"

Square Enix社长和田洋一认为，"纵观游戏历史，游戏行业起步于玩具店和软件零售店、家电卖场，一直发展到现在的网络服务商，而基于网络服务的特殊属性，最终成功影响了游戏产业的变化。以往我们关注的就是尽量减少游戏中的Bug，可是现在游戏价值观已经改变，当然，这也是一次新的机遇。"

所谓"新篇章"

笔者曾经参加过不少次这种所谓"峰会"和"论坛"，老实说，我对这种场合上的发言基本是没有兴趣聆听的——千篇一律的发言，老掉牙的观点，除去催眠之外并没有别的作用。但是这次TGS上举办的亚洲游戏商业峰会，却让我从头到尾认真听完了。

开始时只是因为工作需要，不过听着听着便忘掉了"记者"这个身份，更多的是一个简单的"游戏爱好者"，一个玩着红白机长大，看到那些经典游戏便有话想说，但是视野中却尽是粗糙的网游半成品的"游戏爱好者"。

能看到辻本春弘、和田洋一这样的人物确实是一件很兴奋、很好玩的事情，但是整场会议却总让人感觉到一种违和感，首先便是这场会议的题目——亚洲。

中国游戏业能够腾飞当然是好事，能和日本这些游戏龙头企业平起平坐更是让人振奋，但是……虽然都是制作游戏，其中差异度并不比茶叶和可乐更小，怎么突然就如同一家一人一般地"亚洲"了？

我很恶意地揣测，日本厂商是从骨子里看不起中国厂商的，不管你赚到多少钱，股票冲破多少点，他们就是看不起你，这就有点像"历史优越感"。中国厂商也是看不起日本厂商的，不管你多资深，游戏口碑多好，但是在我们日渐蓬勃的网游大路上，便都是战斗力5都不如的渣滓。不过作为商业行为，不可能因为这种心情便断绝关系，所以大家还是要坐在一起，装模作样给大家谈谈"亚洲游戏"的现状和发展。一边想的是，你很有名怎么样？想在中国赚钱，不一样要和我们来合作？另一边想的是，除去赚钱你们还懂什么？难道你们现在要来教我们怎么制作游戏吗？

好吧，这样的揣测可能仅限于我这种心理阴暗之人，但是从他们回答问题的方式、答案，以及现场哥儿几个的表情和语气，我只能得到如此答案。

就如同这次TGS的宣传语上破天荒使用了中文注解一样，只有金钱，可以把制作"怪物猎人"的CAPCOM、制作"最终幻想"的Square Enix、运营《传奇》的盛大、代理《地下城与勇士》的腾讯似乎完全不同路的几个人纠结在一起，也许这就是所谓"新篇章"的真正含义吧。

当然，这也没什么不好。P


UBISOFT
10-11
TITLE LINE UP








KONAMI




OF THE
END
龍が如く


CAPCOM
CAPCOM


閉切
CLOSED





游戏橘子@TGS

游戏橘子（Gamania，以下简称橘子）这个名字可能有点游龄的读者还会记得，当网络游戏刚刚在大陆兴起时，来自中国台湾的游戏橘子实际上试过一次水，当时凭借《天堂》在东南亚名声鹊起的橘子响动颇大，在大陆先后推出《混乱冒险》《巨商》和SOE大作《无尽的任务2》，但由于各种原因，随着《无尽的任务2》黯淡收场后，橘子的身影也渐渐淡出大陆市场。

虽然在北京和上海还分别保留了部分业务，但因为几年中并未有新品在大陆推出，大部分新玩家对“橘子”这家公司也就稍觉陌生，实际上橘子在日本、韩国等地一直频频建树，只是碍于曾经的“阴影”一直未敢在大陆再次有所动作。直到今年，橘子终于决定“二进宫”，以吴宇森执导的同名电影《剑雨》作为先行军，重新“杀回”这

片不得不进驻的市场。相比第一次，橘子今回更是痛下本钱，在世界游戏三大展会之一的东京电玩展（TGS）上高调参展，重新调整了亚洲业务的战略规划。

TGS上，橘子共展出8款全新作品，除去刚才提到的《剑雨》外，还包含将在2011年度推出的《Core Blaze》，曾经的经典作品《梦幻模拟战》在线版《Langrisser Schwarz》与《星辰》（Lucent Heart）同门的《幻月之歌》（DIVINA），以及尚未曝光的《龙霸九洲》、《Soul Captor》、《Tiara Concerto》以及原创动画《水火108》（HERO:108）同名在线游戏。其中《Core Blaze》是游戏橘子首度以Unreal 3引擎打造的作品。



橘子CEO刘柏园

“坦诚”的刘柏园

谈话中，可以明显感觉到游戏橘子CEO刘柏园的一丝“坦诚”，多年的“商战”并未完全洗去“游戏玩家”专有的味道。他说，“游戏行业从我刚入行时发展到现在，有着惊涛骇浪式的变化，但我从未后悔进入这个行业。我确实直到现在还是有些理想化，不过首先，我是个商人。”

刘柏园介绍，除去中国外，目前橘子在韩国、日本、美国和欧洲等地均有运营团队，其中比较成熟的是日本，欧洲和美国则是刚刚起步。研发方面，中国台湾拥有四支，中国香港有一支，上海有一支，北京有一个主要负责技术支持的研发小组，《剑雨》主要由上海团队制作。

橘子是靠代理起家的游戏公司，曾经的《天堂》对橘子有着非凡意义，不过在TGS上宣布的8款作品却完全走自研路线，刘柏园对此表示，“网游行业发展至今，代理路线对橘子来说已经不再适用，难度也较大，除去我们已经站稳的市场外，其它地方我们没有过多成绩，也没有更好的平台。橘子在研发领域属于新兵，目前产品主要集中在RPG上，还有几款Webgame，还没有进行产品线的细分，会在这8款作品全部完成后，根据团队的表现，进一步切分和细化。”

橘子这次参展TGS这种全球性的游戏展会意图十分明显，可以理解为橘子全球化战略的起步，但所谓“全球化”，并非参加一次展会便可达成，其实直到现在似乎也只有暴雪能够堪当此称，其中难度之大可想而知，刘柏园也坦承，“橘子目前最大的，也是最直接的规划就是大陆市场，只有把大陆市场做好，才能说把亚洲市场做好，才能进一步推动包括美国和欧洲的全球化进程。大陆市场是最大的，也是最难的。”

面对不同的市场，刘柏园认为，“日本玩家并不排斥新鲜事物，但日本市场相对来说其实是很封闭的，所以是个很矛盾的市场，韩国市场的产品质量很好，但市场已经与趋饱和，切入难度十分大，欧美市场与中国大陆市场最相近，市场足够大，但是传播、渗透速度较慢。”

针对中国市场，刘柏园认为，“中国台湾和中国香港两者有些类似，非常多元化，竞争十分激烈，产品周期较短。大陆市场则是一个充满不确定的市场，影响因素很多，玩家喜好也与港台区别很大，厂商必须不断调整，时刻变化，所以橘子今次在大陆的用人机制就是减少外派，更多聘用大陆员工，作品在开发初期就已经明确针对大陆市场，很多系统也是专门为大陆玩家制作的。”

“本地化”这个话题其实并不陌生，说过的人很多，但操作起来则是困难重重，刘柏园对此表示，“橘子基本会采取两个大方向，一是更多听取大陆本土研发团队的建议，二是真正地去观察大陆市场。”

在被问到“为何选择现在再次进入大陆市场”时，刘柏园的答案是，“其实自始至终橘子就没有也不敢放弃大陆市场，这从一直在北京、上海设有团队就能说明，其实我们一直在观察大陆市场，尽力去把握它的脉搏。实际上这次《剑雨》就是专门针对大陆市场开发的作品，预计在今年第四季度就会上线。”

据了解，《剑雨》在大陆的运营，橘子会选择大陆厂商进行合作。刘柏园表示，“要想成功，需要考虑两方面的因素，一是运营层面，这部分我们已经选择好了合作伙伴，另外从产品层面讲，作为研发商，我们非常愿意针对当地市场的需求进行修改。”



橘子展台



《剑雨》的来龙去脉

为给进军大陆市场的先行军同名电影网游《剑雨》造势，橘子请来《剑雨》导演吴宇森来到发布会现场，对这款作品的重视程度可见一斑。

至于为何选择这一题材，制作人小骆表示，游戏橘子其实是一家涉猎很广的游戏公司，在娱乐行业各个层面都有不同程度的渗透。当时橘子找到吴宇森导演，针对《剑雨》这个电影、游戏双重叠加的项目双方一拍即合，于是便由橘子控股的飞鱼数位完成整个网游的开发，基本上与电影拍摄同步进行，实际上游戏橘子也是这部电影的投资方。

专案经理小宝介绍，“电影的拍摄并不是按照故事进行的顺序进行，而且整个拍摄过程很紧凑，我们整开发是配合电影的进展而进行的。首先做一些游戏整体的框架，等电影的素材和片段出来后，在依照电影的内容与游戏进行结合，比如在游戏中结合剧情、演员、武功招式、道具等元素，融入在内。在游戏设计中，玩家处于电影中第三方势力，可以选择帮助或者敌对主角，等电影部分慢慢淡出后，玩家可以创造属于自己的历史。”



剑雨研发团队

其实这种异业合作在网游圈内也不算少见，其中优劣也十分明显，优点是可以扩大受众人群，加强游戏体验，缺点是电影很容易让玩家先入为主，如果游戏达不到心理预期则会有“希望越大、失望越大”的危险。



剑雨发布会现场，吴宇森前来助阵

制作人小骆对此解释：“电影《剑雨》讲述了一个特别的江湖，而游戏除去体现部分电影内容外，更多的则是营造出这个江湖的味道。可以理解为我们对形的塑造各有不同，但在精神层面则是一致的。这也是《剑雨》与其它游戏最大的不同所在，玩家将在这款作品中体验到一个不一样的江湖。”

小宝补充，为让玩家体验到江湖中真正的恩怨情仇，《剑雨》特别开发了包括“买凶”“缉凶”“讲价”“救美”“求饶”等江湖技能，比如“救美”，这是一个很有趣的技能，男性玩家在遇到女性玩家死去时，可以利用这一技能代替女性玩家，是一次把社交融入到游戏本体的尝试。

小骆介绍，玩家将化身为江湖新兴势力“神武坛”旗下帮众之一，被授予一项重要的调查任务，在一次又一次的事件当中，发现最不为人知的江湖秘密，玩家可以在《剑雨》游戏中闯荡自己的名号、开立自己的堂口，体验最真实的江湖恩怨情仇。

据了解，目前《剑雨》共开放5个职业，分别是天振侠士、罗刹力士、傀儡师、禁咒师和舞乐师。

天振侠士：游走在江湖黑白两道


中式小院儿


顶峰云雾缭绕呈现一种强烈的神秘感



上的侠义人物，攻击速度高居各职业之首，拥有其他职业望尘莫及的爆击表现，除了造成敌人伤害，尚能附加给敌方各式负向状态，使得侠士在攻击方面有相当出色的表现。以刀、剑作为主要武器。

罗刹力士：罗刹国人自幼于冰天雪地之中长成，修行护身以续命，并久炼成由重武器来破坏敌人防御能力。罗刹力士亦可使用吸引敌人之嘲讽技能，展现于防御中杀出一条血路之霸气。以斧、盾作为主要武器。

傀儡师：原是江湖技艺之傀儡术，渐转为民间战斗武术。傀儡师具备百尺之外打线穿针的神绝巧技，在各职业中，伤害力仅次之于侠士，但凭借巧劲与机关傀儡相合之术，便能使之于各战斗中穿梭自在，鬼影无踪。在团体中适合扮演“副坦”的角色。以傀儡作为主要武器。

禁咒师：手执符咒并以咒术之力驱除自身胁迫，破敌常在不知不觉间，使其能自立武术为一宗。禁咒师崇信青龙信仰，能以内功操纵天地水火之气，攻得敌人在火烧冰刺攻击下逃之夭夭。以杵和道卷作为主要武器。

舞乐师：舞乐师身形亮丽，以优雅的形态藉咏歌以扰敌方心神作出攻击，使对手进入心神俱碎之异常状态。同时也能疗愈自己及同伴使其发挥潜能，在团体中适合扮演“治疗”的角色。以扇和鼓作为主要武器。

《Core Blaze》的ConsOnlinee式体验





coreblaze研发团队



这怪物让我想到了北欧神话中的野蛮人

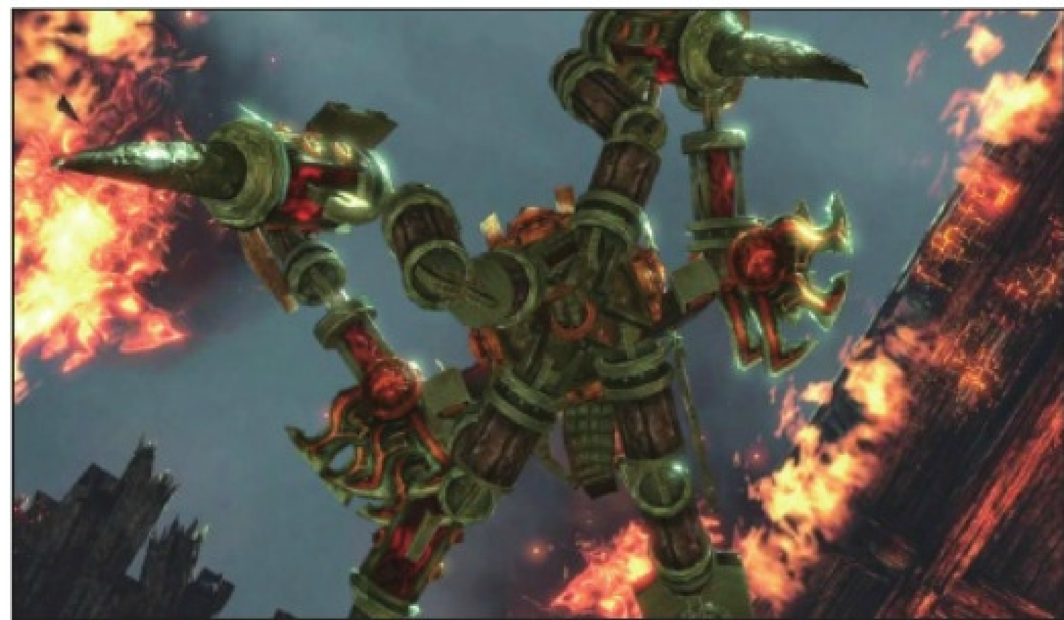
《Core Blaze》是一款尚在制作中的作品，预计在明年有可能与玩家见面。这款作品迎合了现在的“动作”潮流，带有很强的ConsOnlinee式ACT体验。

制作团队介绍，《Core Blaze》是一款写实的东方风格动作MMORPG，使用虚幻3引擎开发，《Core Blaze》要提供给冒险者一个宏观的东方奇想世界，随着故事的发展，冒险者们将会踏足于各个风格迥异的土地上，体验各种远古时代遗留的奇特地形，探索千年以来被历史遗忘的文明遗迹，跨足雪山、穿越河谷，进入深渊洞穴、千年古刹，完成一篇篇充满史诗感的冒险篇章。

制作团队表示，我们试图把ConsOnlinee上一些体验融入到在线游戏中，这样可以提供给玩家更大的自由度，玩家能够体验到不同的历程。不过难点也很大，首先现在的在线游戏已经形成一种比较固定的格局，那就是缺少与环境的互动，比如天气、地形等。但是《Core Blaze》恰恰强调的就是这点，游戏中，环境对游戏历程会有很多影响。其次是玩家行为带来的后果，作为动作游戏，《Core Blaze》因为玩家的动作而带来不同的历程。最后就是操作，熟悉动作游戏的玩家知道，ConsOnlinee上的操作方式很难直接移植到在线游戏中，而且动作游戏对操作要求也较高，《Core Blaze》会制作出一套更适合键盘的可以让玩家迅速下达有效指令的操作模式，同时也会支持手柄操作。

现场演示的Demo中，4个人组队进行副本，整个过程两点比较值得注意，一是Boss的战斗节奏，演示视频中，Boss需要分为3个阶段，且每个阶段都对应不同的形态和技能，比如打断Boss的腿后进入第二阶段，此时Boss会升空，打法也要随之改变。整体节奏张弛有序，变数较多，怪物AI较高，不会出现“站在原地不停砍”的场面；二是玩家合作，《Core Blaze》中玩家都属于进攻角色，没有所谓铁三角概念，并支持各种合作方式，比如某个玩家要施放绝招时，需要读秒，这期间如果被攻击则会被打断，这就需要其他玩家给予保护。

Demo整体表现可以说十分不错，


机械怪物看起来很夸张


画面精细且打击感十足

画面效果、打击感、动作流畅度、技能配合、怪物AI、场景设定等都表现良好，的确颇有ConsOnlinee风格。

但是《Core Blaze》也面临这样一个问题，作为网络游戏，其中一个很重要的属性就是新鲜感，想把玩家长时间留住，就需要不停补充崭新内容，这也是现在各大网游不停推出资料片的根本原因。如果完全按照单机风格制作，则很难保证其粘着度，不可能不停制作新场景、新Boss，这对一款网游来说，从成本角度看是不现实的。

针对这个问题，制作团队表示，《Core Blaze》中的Boss是树状的。简单说，同一个Boss，但是打法不同。不同的装备、不同的配合，都会衍生出不同的打法。我们不希望一个Boss玩家只打一遍，但也不能让玩家每次都做同样的事，所以会增加一个环境因素，为战斗过程提供多种变体，多种玩法，并提供不同的奖励，而这些变化则需要玩家自行摸索和交流。

制作团队指出，我们也会为玩家创造目标。游戏中目标很多，比如高成就、好武器等等。在每个阶段都要为玩家设立一个目标，而且那个目标是玩家在之前没有尝试过的。比如说变身系统，变身系统会在某个阶段开启，当学会变身技能后，玩家就会发现玩的内容改变了。当然，每个东西毕竟也都是有极限的，这时就要增加内容，比如增加一个武器、增加一个环境等。

值得一提的是，玩家在《Core Blaze》建立人物时，除去性别和一些个性设置外，是没有职业选择的。《Core Blaze》中，装备决定职业。也就是说，玩家可以使用所有武器，不同的武器则提供不同的技能，比如玩家可以选择刀，那么战斗过程中就是近战，也可以选择弓箭，则充当远程角色，玩家可以根据自身喜好随时切换角色。通过战斗玩家可以获得技能点，用来投入到你喜欢的技能中。

除去武器技能外，玩家还拥有一部分通用技能，但同样需要武器对应，比如快速斩杀，每个人都可以学，但是只有用刀时才能使用。

《幻月之歌》，不一样的“卡哇伊”



幻月项目研发小组

《幻月之歌》由玩酷开发，目前已经在中国香港上市，被誉为香港2010上半年最成功的在线游戏之一，预计明年进入中国大陆。

玩酷总经理张凤珠介绍，玩酷成立于2001年，第一款产品为PC单机游戏《上海飞龙》，之后开始投入3D网络游戏的开发，截至目前为止已经有四款游戏推出，包括《宠物星球》《少林传奇》《星空之恋》和今天的《幻月之歌》。目前玩酷有员工100位左右，90%都是开发人员。

张凤珠表示，我们对自己的游戏有三个要求，第一是必须要可爱，第二是必须有创新的系统，第三是要超越之前的游戏产品。

据介绍，《幻月之歌》是一款以东西方神话为背景的作品，画面风格相当“卡哇伊”，游戏内容融合各国特色，游戏初次版本以日本、北欧等神话铺陈主线剧情，拥有16大场景以及10大神话副本。《幻月之歌》的世界由“世界树”构成，分了上中下三个界域：光辉（神族）、创造（人族）、毁暗（魔族）。神族追求着牢不可破的秩序；魔族追求随心所欲的自由；而玩家扮演的人族，影响世界一切运转、维持世界的平衡。


创建人物界面



很明显，《幻月之歌》是一款主打“可爱”风的作品，虽然很讨巧，也永不过时，但鉴于同类作品较多，《幻月之歌》也就面临着同质化的问题。

张凤珠对此表示，这点其实也是我们最为关心和注意的。日



系画风在亚洲接受程度很高，之前的《星空之恋》可以说是偏美型的可爱，而《幻月之歌》则是完全Q版的可爱。《星空之恋》中我们引入星座系统、丘比特系统，而《幻月之歌》则推出了四大特色：双职业系统、怪物变身体统、神子系统（多元的宠物系统）和市面上比较少见的领地系统。

游戏策划总监萧泓勳补充，我们把一些神话包装成副本任务，也包含了一些比较独特的系统：比如让玩家快速体验不同职业的双职业系统，玩家的两个角色具备两个生命值，提高了游戏对玩家的友善感，让玩家更能轻松上手，不但玩法变多，可于战斗中任意切换职业，也提供玩家更多元化的战斗。此外还有领地系统，玩家所参与的公会成长到一定程度，就可以获得一块领地。公会成员可使用领地建造各式建筑与设施，并生产材料与装备道具，也提供玩家脱机生产的功能，增进效率。神子系统中提供多种可参与战斗的宠物，玩家可以透过教育来提升宠物的能力并改变职业。游戏还会提供多种坐骑，无论是魔毯、动物甚至是气泡，都能让玩家体验单人坐骑或多人共乘坐骑的乐趣。游戏中所有怪物，不仅皆可考察收集成图鉴，玩家还能体验变身成怪物的新奇感受。



创建人物界面

张凤珠最后表示，为更加符合大陆玩家的游戏习惯，在大陆版的《幻月之歌》中，他们会适当调快战斗节奏，并加入更多流行元素，以及更多功能性更强的模块。这款游戏的理念就是够休闲，简单而不失乐趣，让大家都能玩。

《龙霸九洲》，给你国战



火焰的感觉超赞



《龙霸九洲》研发

《龙霸九洲》是橘子专门针对中国市场开发的一款主打国战的作品，目前是以300：300为目标。计划2011年第一季度在香港上市，接下来则是大陆市场。

据介绍，《龙霸九洲》的世界观融合了浓厚的东方玄幻风格与中国上古时代的神话故事，强调爽快打击的对战系统，并以阵营间的守护对抗为特色。

开发部总监张孝全介绍，游戏内容部分，比如游戏世界观、背景、美术风格以及硬件条件都是针对大陆玩家设计的；游戏商城部分专门为华文市场设计。之所以采用架空的世界观，其实也有把欧洲市场考虑在内的原因。

研发部负责人钱进认为，大陆玩家对数值成长有比较强的追求，因此他们会在这方面作比较多的设计和规划，让玩家在游戏中能够有很好的数值成长体验。此外，《龙霸九洲》于游戏中的战斗物理特效方面，特别下足苦心打造出绝对的写实与刺激感，增加玩家在战斗中与敌人的互动程度。无论是将对手击飞、破成碎片、打击入土，甚至受伤喷血、冰冻击碎等战斗交互结果，统统真实呈现高度临场感。游戏中所使用的武器，将随角色的等级不断上升，而在外型、属性发生改变。P



回合制游戏的“内涵”

■上海 可爱猪

有位朋友说他一直无法理解那些喜欢回合制游戏的玩家，在接触网络游戏的前几年笔者也抱有相同的看法，那时候我欢快地玩着“笑傲”“传奇”“RO”“奇迹”，并且向那些玩“石器”的玩家投向鄙夷的目光：你们怎么能接受节奏如此缓慢的游戏，快感从何而来？不过之后我却意外地陷入了“回合制”游戏泥沼，希望能以自己几年的回合游戏生涯中所获得的领悟给予所有有着我那位朋友相同疑问的读者以回答。

低廉不等于低质

有一位知名的游戏制作人在开发某游戏一段时间之后，觉得自己很厉害，想要创业，自己做游戏，却遭遇了创业的最大问题“资金不足”，哥们灵机一动，放弃了即时制游戏，转投回合游戏，并表示：回合制游戏成本最低，先做回合制游戏圈点钱，回头再做即时的。

对于回合制游戏成本低的说法，作为非专业人士，笔者也比较赞同这样的说法。一方面回合游戏不需要做到非常完善就可以推出，活动内容可以后期添加，前期只要做到基本功能完善即可；另一方面，回合制游戏的地图都分模块，不需要无缝衔接且面积不大，对于画面的要求也不高（远的不比，只要拿《大话西游3》的世界地图和《魔兽世界》的全地图比一比就知道差距了）。基于上述两条理由，回合制的制



《大话西游3》的全场景地图

作成本会比即时游戏要高一些，而且“抄袭”起来非常方便，换几张地图再把职业改头换面就是一款新游戏，Bug什么的不算问题，反正以后可以接着改……

这是回合制作品能够大批出现的一个根本原因——相比其它类型网游它的成本更为低廉，但是低廉并不等于低质。

慢节奏只是表象

最早的回合制网游到底是哪款大概没有定论，大多数人认为是《石器时代》或者《魔力宝贝》，而后有了大家都熟悉的《大话西游》和《梦幻西游》。坦诚说，回合制游戏的发展少不了网易的助力，我想看杂志的玩家中有很大一部分回合制爱好者都是从“西游”系列开始自己游戏生涯的。我玩的第一款回合制游戏是《大话西游3》，在此之前，我一直在即时类游戏中游荡。我是一个偏执的人，所以在我玩过《大话西游3》之后，又回过头把之前的回合制游戏一股脑地体验了一遍，终于找到自己执着于慢节奏的回合制游戏的原因，可以归结为几下几点：经济系统的吸引力、定制式的游戏节奏以及策略式的游戏体验。

有钱没闲与没钱有闲

回合制网游的经济系统应当分两部分说明，先谈点卡收费的游戏。对于游戏中玩家的组成结构有这样一种说法，可以分为几种，一种是有钱但是没时间玩的，一种是没钱但是有时间玩而且玩得还不错的，还有一种就是没钱也没什么时间，技术也一般但是勉强能度日的。技术一般的玩家也许有一天会变成技术骨干，但是不肯花钱的玩家却不会因为时间的增长而多花钱。大多数玩家都和笔者一样属于后者，逐步从技术一般转变成技术骨干。

优秀的回合制网游的经济系统大都很平衡，这个平衡在于它巧妙地满足了三种玩家的游戏需求，有钱的玩家可以用钱买到其他玩家手上的极品宠物和装备，没钱的玩家则可以将自己在游戏中赚到的钱转换成实际可用的货币。实现这一目的的主要原因就是它可以“多开”（注：一个人同时开几个号）。

多开有什么好处呢？首先是组队方便，其次是赚钱更多，第三是玩家可以不需要每分每秒都在电脑旁边。举例说明，在玩《大话西游3》时，最初笔者只有一个大唐号，前期升级找不到队（攻击力太低），任务又找不到队（血少装备差，封也封不住，扛也扛不住），玩到30级，忍受不了痛苦去了新服玩。最初找队还是很方便的，因为速度快可以先吸，组上几个仙族秒怪，速度嗷嗷快。到了中期的时候，人族和仙族的矛盾开始爆发，后期的任务中都需要组人族，而人族当时练到后期是非常痛苦的，为了追求升级速度，没有队伍愿意组人族，以龟爬速度升上来的人族在后期开始报复仙族，剧情任务或者套装任务就拒绝组仙族。在这样的情况下，找队变得非常不容易，玩家们索性开始自己分饰几个角色，而到后来，玩家都开始多开账号，每人都有2个号的情况下，只要找到一个长期的队友，就可以组出一个不错的队伍。





（上图）梦幻诛仙的护送任务等于单人运镖
（下图）梦幻诛仙的生活技能

对于回合制网游来说，号多不仅是跑钱任务可以多获取一些收入，还可以增加获得活动奖励的机会。以《大话西游3》来说，无论是科举任务为代表的文任务还是蟠桃任务为代表的武任务，不光经验奖励丰厚，获得的道具也非常丰厚，更重要的是有更多机会可以获得比较值钱的道具（比如稀有宠物、稀有道具），任务之后卖掉活动收获的物品之后获得的游戏币比参与活动的账号消耗的点卡要多很多，倘若运气再好一些，一只稀有宠物的价值就足够五个号半年的点卡了。事实上，即便是笔者从来没那样的运气获得稀有道具，在离开游戏的时候变卖身家也得了个好价钱，你想象得出一个从来没有花过钱在游戏中的普通玩家在这样一款游戏中赚了几千块吗？

即时网游中，或许可以在一块地图上挂上几个号，却没有办法在副本内靠一个号杀怪，但在回合制游戏中就不同了，每

商品	价格	数量
4J心月	1000.00	1
欢强呼啦圈 冰晶弧月 只卖500RMB	500.00	1
碎片天	300.00	1
桃木剑 只卖600带的速度拉 上图找	600.00	1

商品	价格	数量
【大唐官府 男 61级 剑侠客】不想玩了 便宜卖 有N多东西	91111.00	1
【大唐官府 男 138级 剑侠客】出售138比武DT	8000.00	1
【魔王寨 男 129级 虎头怪】当兵急用比武号	7500.00	1
【五庄观 男 155级 神天兵】155排名W2 不玩了！	5555.00	1

（下图）一个人开五个号同样可以过任务
（右上图）装备动辄几百元
（右下图）几千元的账号稀松平常



一回合都有30秒的操作时间，你完全可以在30秒的时间内操作几个号，更多的时候，你可以将其他账号挂上自动，然后就不需要理会了。自动打怪是回合制所特有的内容，一个队伍只需要1个队长操作，其他人都可以挂自动划水，丝毫不会影响队伍的战斗力，只需要在30回合到之前重新按下自动即可。

道具收费的游戏的经济系统则呈现另外一个特点。任务可以找人帮忙过，升级可以挂机，你可以到很高级别之后才考虑打造装备。道具并不是必需品，但确实可以让玩家的游戏过程更为方便快捷，你可以自动吃药，甚至于可以将30的回合数增加到200次。你不必再花钱买点卡，所有号赚来的钱都可以用于购买想要的物品，但是你也发现，跑钱不再允许组队了，而是一个号一个号的跑；游戏内的通货膨胀更厉害了，即便你每天都开很多个号赚钱，转化出来的价值也并不高；你发现你处在一个非常让人崩溃的游戏环境中，你必须往里面投钱才能过的舒坦，而即便是投钱，你也再也找不到像之前看到的稀有宠物或者稀有道具那样值钱的物品了，玩过几年之后计算一下投入和产出，才豁然开朗，免费的还不如收费的便宜……

谈到点卡收费和道具收费游戏的差别，我还想提一下这两类游戏的生活技能。《大话西游3》（点卡收费）中的生活技能是在特定的地点进行采集，然后制作出的物品也非常丰富，包含家具、装备、食品、药品等各个方面，等级的跨度提升也非常的艰难，在线的时间直接影响到玩家获取的相关经验，你无法改变这个进程，必须循序渐进，所以生活技能的高手是稀缺的，是有价值的。《梦幻诛仙》（道具收费）则是可以购买道具获得无限的体力，玩家采集物品需要消耗体力，制作物品也需要一定的体力，只要你有足够的钱，你可以收取足够的材料，可以在一天内将生活技能提升到足够的程度，生活技能的高手比比皆是，玩家与玩家之间的差距体现在装备的强化上而并非制作。

看似缓慢的定制式节奏

所有人都觉得回合制网游节奏缓慢。确实，如果从时间上计算的话，打一场怪需要至少1个回合，算上进入战斗的时间和各玩家反应的时间，至少30秒一场战斗，倘若队伍的战斗力做不到秒杀，则需要至少2～3个回合，这样算下来至少需要45～60秒，倘若放在即时游戏上，绝对能把人折磨死。但是回合制的战斗怪物数并非1，且随着组队人数的增加而增加，获得的经验比也就随之增加，从获得经验的角度算，两类游戏的节奏其实差不多。回合制游戏中玩家可以靠“自动”来统一所有队员的动作，可以靠提升装备来提高升级效率，即时游戏却不能人为缩短怪物与怪物之间的距离，更何况，回合制中没有抢怪一说，即时游戏却是弱肉强食，怪物全靠抢。这样算下来，回合游戏的战斗节奏反倒要快一些。

回合制游戏的粘性强，游戏用超高的经验奖励、稀有物品的奖励及特有的吸引玩家自发参加每日常规任务与每周或是节日活动，玩家们不愿意错过任何一次活动和任务，他们不愿意在等级上落后于其他玩家，亦不愿意错过任何一次一夜暴富的机会，

CGWR	3D	2.5D	2D	MMORPG
01	地下城与勇士	截图	商业化	CGWS:8.83分
02	降龙之剑	截图	内测	CGWS:8.75分
03	梦幻西游	截图	商业化	CGWS:8.58分
04	大明龙权	截图	封测	CGWS:8.56分
05	星辰变	截图	封测	CGWS:8.47分
06	大话西游II	截图	商业化	CGWS:8.43分
07	魔力宝贝	截图	商业化	CGWS:8.32分
08	问道	截图	商业化	CGWS:8.16分

2D游戏排名前八中，一半均为回合制游戏

于是每一次活动都是一次新的在线高峰。这是一场微妙的心理战，在即时游戏中，这项功能被公会所承袭，没有人会强迫自己在某个固定的时间上线；即便是上线，也未必能找到一个固定组合；即便是找到固定组合，也无法保证队员能够按照固有的模式操作，以便提升效率。

在很多年之后，即时游戏也开始汲取回合制游戏的粘性特点，设计出每日常规活动副本，比如《天龙八部》就设计了几个常规副本，限定在每天的固定时段以及固定地点接取，任务的内容也都是固定的模式，这样的任务效果等同很多回合制作品中的跑钱任务。同时也设定了每周末才可以完成的科举任务（完全是从“西游”系列中获取的灵感，并且完全继承）。而这些原本都是回合制游戏独有的粘性特点，这种定制式的游戏节奏将玩家捆绑在游戏中，大大的降低了流失率。

所谓策略

策略是一种非常奇妙的感受，在大部分即时游戏，尤其是2D作品中，两人PK或者是玩家与怪物的战斗过程中，如果一方取得先手，就是打压式的进攻，一旦对手反攻过来，又是一方压倒式的进攻，战斗的顺序上是没有规律可循的，比的是网速和反应。另一方面，即时类游戏的战斗场景非常广阔，玩家可以自由移动，移动的范围可能是一张地图内，也可能是跨越几张地图。回合制游戏的玩法完全不同，首先玩家的位置是固定的，一旦开始了战斗，就无法更换位置；其次是双方出手的频率是相同的，一方进行了一轮的







（左图）大话西游3最热的蟠桃任务
（左下图）梦幻西游比较著名的科举任务
（下图）只要是节日活动就必然人山人海

操作之后就轮到另一方，非常公平，而且你可以提前考虑好自己的策略；第三，玩家的出手速度不是由网速决定的，也与玩家的反应速度无关，取决于玩家本身的属性（比如敏捷），而在第一个出手的玩家出手之前，所有人都不知道第一个出手的会是谁，玩家需要考虑的内容很多：我会不会是第一个出手的？如果是第一个出手的我应该怎么操作？如果我晚于谁，我又应该如何操作？正是这样的不确定性，才让策略类游戏更加具有可玩性，你有充足的时间可以考虑下一步如何出手。

你玩的回合制游戏属于哪一种？

回合制游戏的发展过程可以用两个字来总结：变化。这种变化包含了几个方面，从点卡收费到道具收费，从2D画面发展到3D立体视觉画面，从玩法单调的半成品到活动繁多的成品游戏，回合制的发展历程充满了变化。

点卡和道具

在笔者印象中最早的点卡收费游戏是《石器时代》，而后才有了《大话西游》，再然后有了《梦幻西游》，而实际上《大话西游》与《石器时代》的游戏模式就有很大差别了，而《梦幻西游》的玩法与《大话西游》也有很大不同。但这两个系列游戏发展到现在都依然坚持采用点卡收费的运营模式，直到《大话西游外传》出现。在这之前，也已经有几款



（上图）3D的战斗场景更像单机的模式，但似乎不符合现在网络游戏玩家的习惯

（右图）网站回合制游戏排名前三的经典之作

梦幻西游 VER 2.0.42 CGWS 8.6 优秀作品

大话西游II VER 2.0.284 CGWS 8.4

魔力宝贝 CGWS 8.3

道具收费的回合制游戏出现，笔者印象中第一款采用道具收费的比较有名气的回合制游戏是《问道》，当时这款游戏受到了玩家的热烈追捧，却由于本身的Bug问题而逐渐暗淡。对于玩家来说，他们第一次可以不需要花钱买点卡，也无需在游戏中收购点卡，甚至于可以不花一分钱开很多个号；而对于运营商来说，大家惊讶地发现那些舍不得花钱买点卡的玩家也有着惊人的消费力。

对于回合制游戏来说，点卡收费好一些还是道具收费好一些其实可以从两件事情上得到验证。先说第一件，网易推出《大话西游外传》的时候并不是道具收费开始流行的时候，而是网易在另一个题材的游戏产品（某武侠作品）上实践了道具收费之后，其实很好理解，网易在回合制游戏上有着广泛的玩家基础，他们不敢随意更改游戏的收费模式，在该武侠作品获得一定的成功的基础上将《大话西游外传》设定为道具收费。而在《大话西游外传》之后推出的3D回合游戏《创世西游》中也采用了道具收费的模式。依照网易的保守个性，倘若《大话西游外传》在收费模式上无法达标，《创世西游》或许就会换回点卡收费的游戏模式。

另一件是多益网络的《梦想世界》，最初这款游戏是采用点卡收费的模式，之后推出了双重收费模式，部分服务器仍然采取点卡收费的运营模式，而另一部分服务器则采取了道具收费的运营模式。而现在不仅是《梦想世界》，多益旗下的三款回合制游戏（《梦想世界》、《逍遥传说》和《神武》）中只有《逍遥传说》是点卡收费的，另外两款都选用了道具收费的运营模式。

道具	价格	说明
大宝石锦囊	价格：50金叶子	使用获得6-10阶随机属性宝石
宝石锦囊	价格：10金叶子	使用获得1-10阶随机属性宝石
葫芦娃的葫芦	价格：88金叶子	可将修炼丹转化为自身的10万修炼点
飞升丹配方	价格：99金叶子	可将商城宠飞升至更高一阶
寿桃	价格：148金叶子	30天内出战斗自动补满气血和法力
昆仑踏空旗	价格：88金叶子	在30天内无限补充红色飞行旗的使用次数
天使泡泡	价格：299金叶子	可飞升为超炫攻宝宝无常
仙女	价格：299金叶子	可飞升为超炫气血宝宝凤凰
高级兽决盒	价格：49金叶子	打开随机获得1本高级召唤兽技能书
红色飞行旗盒	价格：5金叶子	自由记录坐标后可直接飞行至该地点

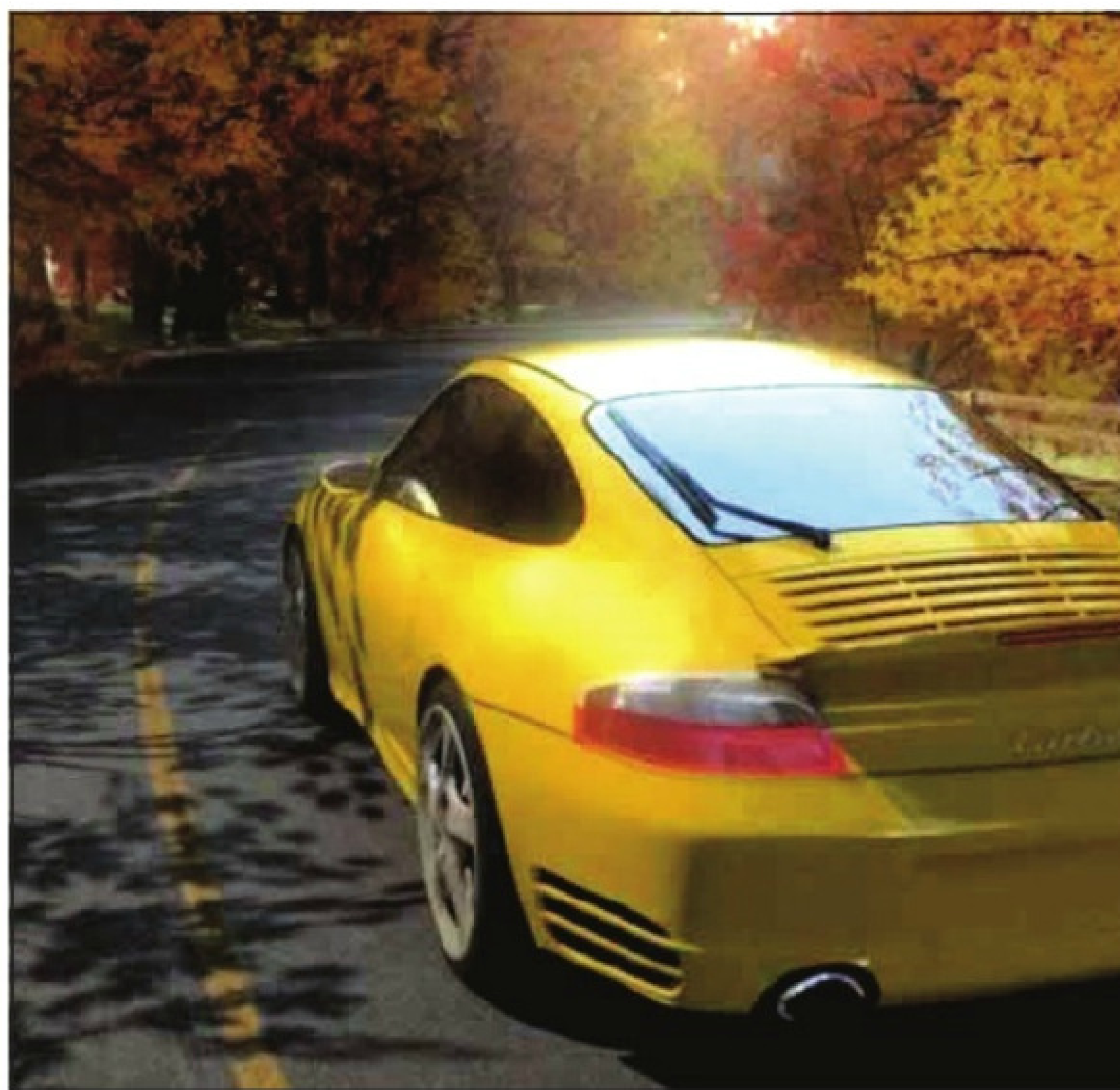
大话西游外传的道具商店

2D和3D

尽管3D回合游戏的画面都非常精美，比如《创世西游》和《聊个斋》，我个人还是排斥3D回合网游的。原因很简单，一是系统资源占用的太厉害，多开不方便（多开在回合制网游中是十分重要的）；二是场景太过于庞大，浪费很多时间在路途上（还不能做旗）；三是战斗画面的视角有些过于复杂，不符合游戏习惯。事实也证明，目前人数众多的回合制游戏中，并没有3D回合游戏的影子（尽管大家都号称百万人在线……），一款又一款2D/2.5D游戏的出现也恰恰从另一个侧面验证了笔者的看法。

其实发展的不仅仅是游戏的形式，还有游戏本身的内容，任何一款回合制游戏都会经历从最初的骨架到逐步完善的过程，最初是没有什么玩法的，主线任务齐全，配合上一些支线任务，再加入一两个常规活动就可以推向市场了。之后随着玩家的等级的提升，不断的调整职业之间的平衡，增加常规活动和节日活动，当玩家的等级普遍达到一定标准之后，开启转生或者飞升的内容，开放新的地图，重新回归原点（属性上得到了很大提升）。回合制的玩家没有终点，他们永远看不到游戏的终点，即便是《梦幻西游》这样有年头的游戏，对比几年前和如今的游戏场景，你会发现地图的数量都没有太大差别，只是在玩法上丰富了许多，新手玩家和老手玩家都可以找到自己适当的位置和游戏乐趣。最重要的是，当你有一天厌倦了这款游戏，你可以轻易地找到下家来接手你的账号；而当你想要回归的时候，你也很容易能够找到自己想要的账号，甚至从头开始也并不困难。这种毫无压力的"游戏"特性也是回合制游戏独特且重要的魅力之一。

打开游戏介绍网站，满屏幕的各类广告占满了边边角角的位置。其中，有一个宣传"字眼"尤为引人注目，那就是"次世代"。究竟这个"次世代"是什么概念？"次世代"代表了什么意思呢？



"次世代"：下一个更精彩？

■河北 老鸭

名词解释"次世代"：这个词汇目前公认的说法是来自日本语，代表了下一个时代之说，也就是未来的时代。套用在网游产品宣传时，一般理解为前世代不具备、不能做到的产品，而次世代产品就代表前所未有这么一种意境。

按照我们通俗的理解，"次世代"网游就是一种对网游模式的创新，无论是在整体游戏内容，还是某些系统上，"次世代"网游产品都做到了首创之举。从这个字面上来理解，我们应该为"次世代"的到来，而感到兴奋。网游革新，一直都是所有玩家的梦想，那么此时"次世代"的到来，也许我们真的看见了曙光。

攻占你的眼球
——"次世代"的视觉效果

几乎所有的"次世代"网游产品，都将图形效果放在了重点宣传位置，纷纷打出超级视觉效果的名头，各种华丽的词汇被安排到其中，诸如光影、粒子等等。不可否认，这些视觉特效当真能带来前所未有的视觉感受，但是另一个问题也摆在了我们面前，游戏究竟是玩的？还是看的？

大作《剑灵》，是钩心？还是养眼？

从《剑灵》放出那天起，关于这款游戏图形效果的各种猜测就以层出不穷。采用虚幻3引擎制作，将模型与贴图数量运用到最大化，完整的再现的一个庞大的虚幻世界，这就是《剑灵》带给我们最大的感受。但只不过与此同时，我们不禁感受到一点内容，这就是《剑灵》的卖点，真的就只有虚幻3引擎所带来的"次世代"吗？游戏要的是一份拼杀的感觉，而不是说用眼睛看就能表达虚幻3引擎的强大之处。在无尽的猜想中，《剑灵》究竟能带来什么呢？通过放出的截图和视频来分析，《剑灵》可以说是目前顶级图形效果的大作，一草一木、一花一树，都被刻画得惟妙惟肖，通过再现宏观的游戏世界，的确能给人一种身临其境的感觉。只是，在华丽的外表下，《剑灵》的外衣还能穿多久？这里不再一一举例，国内多款以"豪华图形"为卖点的大作级网游，最终都惨淡收场，而那些图形效果并不是十分突出，但却注重游戏内在品质的产品，时至今日依然经久不衰。我们不由得说，好看的未必实用！《剑灵》究竟是一个花架子，还是真有内涵，这个定论只能等待时间给予答案。

次世代的《TERA》，不过如此

与《剑灵》相比，《TERA》离我们走得更近。这款被





（上图）次世代的诱惑
（右上图）次世代下的华丽图形效果
（右下图）剑灵的战斗，当真如此吗？还是仅仅是外表的华丽？



开放型的游戏内容，能否成就《TERA》

称作2010年最值得游玩的次世代网游，如今我们已经切实的体验到了。《TERA》与《剑灵》相比，在达到图形效果的预期值以后，更加注重了游戏内容的塑造。但它依然无法逃脱“韩式泡菜”的模式。这款标榜WoW的游戏，在宏观游戏内容上，甚至比WoW做得还要好，但是在一些细微的游戏内容中，《TERA》却难以满足玩家的胃口。首先《TERA》的图形效果并不是非常突出，所以次世代的头衔给《TERA》冠上之后，的确有些不妥当；其二，在实际游戏中，《TERA》的整体画风并没有突出“次世代”的那种超前风格，依然是循规蹈矩般的与普通3D网游没有太大差异。只不过是在阴影、烟雾特效、技能特效上，略有抢眼的元素出现而已；其三，“次世代”图形效果最主要一个特点就是物体的随机改变性，也就是角色与怪物在游戏中都能随意产生运动轨迹，虽然说《TERA》中的游戏角色可以自由编排出华丽的招数，但怪物却依然是站桩在那里任由玩家攻击，这不禁与“次世代”的高度自由性背道而驰。无论是《剑灵》也好，还是《TERA》也罢，都把自身产品的一些特点冠上“次世代”的头衔，认为之前没有出现过的就是“次世代”，但真正理解“次世代”的由来之后，谁又能说“次世代”不是游戏厂商自我杜撰的呢?

玩过“次世代”，感受到了什么?

目前国内也有数款号称“次世代”的网游作品，但是在这些作品中，我们看到的依然是华丽外表下的老内容。以至于这些次世代作品在某种程度上来说，当真有欺世盗名的嫌疑。如果说现在出现的“次世代”作品是在过渡期的话，那么未来“次世代”网游又将带给我们什么呢？不妨猜想一下。

网游最基础的乐趣是互动性，而这个互动性除了玩家之间的角逐，“次世代”网游同时还应该具备对游戏内容的创造性，既玩家在游戏中的行为，影响着游戏内容的发展。前日很低调公布的《零世界》这款游戏，在某种程度上来说，符合了这一特点。《零世界》以玩家自由创造世界为主题，将游戏世界的制造、管理、升级，全部交付于玩家。这种高度自由化的游戏模式，的确可以代表“次世代”的游戏理念。那么如今出现的这些“次世代”网游产品，又在哪些内容上，真的符合“次世代”的标准呢?

以《剑灵》为例，无锁定视角的攻击模式，的确开创了MMORPG游戏的新操作领域。目前《龙之谷》是无锁定视角模式，但《龙之谷》这款游戏毕竟是地下城系统的，在没有野外地图的支持下，依然无法算作对MMORPG操作系统的革新。而《剑灵》采用无锁定视角攻击模式，必然会让这款游戏的战斗过程异样精彩，由此引发出的多种攻击方式，也为玩家在游戏中有了高度自主选择性，提供了必要的硬件条件。同比《剑灵》的操作方式，《TERA》尤为强调了团队合作，加大不同职业之间的依赖性，让玩家感受到要想强大，必须要有队友的支撑。这一点，可以说是将玩家之间的互动性，发挥到了极致。由此我们不难猜测，今后的“次世代”网游，玩家除了可以创造游戏内容之外，同时还将在游戏中体验到高度的自由化、完善的互动性等内容。


混沌的世界，期待次世代的精彩

无可争议的是，“次世代”当真走来。但我们也无奈的发现，如今所谓的这些“次世代”网游，无非是增添一些花哨的内容而已。例如使用率最高的“超超级图形效果”等。用花边内容，去感染游戏本质，着实难以令人信服。但不过在这些“次世代”产品中，那些隐约让我们看到网游产品未来发展趋势的“新亮点”，的确在诱惑着我们对“次世代”又充满了新的希望？“次世代”是“次品”的代言词？还是新精彩的开始？想必各位读者在内心中，已经有了自己的定论。我们一起，拭目以待吧。







（上图）无锁定视角的攻击模式，让人陶醉
（左上图）次世代，混沌的世界
（左下图）缔造另一个传奇，零世界!

FF14 vs. MHF

——一个和谐，一个淡定

■河北 老鸭

网络游戏从来都喜欢移植，因为凭借移植前积累的超高人气，当然可在运营初期迅速积累用户基数。而其带来的直接效应，必然是丰厚的利益回报。无论是单机、TVGame还是影视作品，只要有利可图，必然会被网络游戏收在囊中。近日，盛大与腾讯这两大巨头，纷纷拿出自己最新的移植网游产品继续宣传，《最终幻想XⅣ》（Final Fantasy XIV，以下简称为FF14）与《怪物猎人——边境》（Monster Hunter Frontier，以下简称为MHF）。在《龙之谷》与《DNF》的暗地较量依然难分高下之时，新一轮的TVGame网络化的对决，又拉开了帷幕。

《最终幻想XⅣ》前途曲折

几番辗转周折之后，终于在韩服见到了FF14的真面目。日系游戏的通病，再一次呈现在我们面前。由于游戏十分强调对剧情的塑造，所以使得游戏节奏很慢，这倒不是说在战斗中的慢镜头战斗，而是在角色培养、成长这一过程中，过于缓慢的速度，的确让习惯了泡菜的韩国人玩起来有些压抑。不过盛大向来喜欢改造游戏，将来FF14在国内运营时，其游戏节奏必然会成为一个调整的重点内容，毕竟国内玩家不太注重游戏剧情，需要的仅仅是战斗的爽快！

可能很多玩家会关注FF14是否具有原著的味道，毕竟通过移植的网络游戏，很多都已经失去了原著的精髓。但好在FF14里，能够体会到原著的一些游戏元素所在。例如剧情、战斗方式、战斗技能、使用道具等。我们感觉FF14所要描述的是一个网络化“最终幻想”系列，通过网络平台，将“最终幻想”系列的精髓之处，表达出来。让玩家在游戏中探索、解谜，最终达到娱乐享受的领域。只不过与此同时，这种游戏模式是否会被玩家接受？以剧情为核心的游戏内容，能否吸引玩家去探索游戏？至少，如上内容在韩服中的表现，不太尽如人意。





（上图）复杂到难以想象的游戏内容，谁能禁受?
（下图）华丽的动作，依然保持了最终幻想的味道





（上图）这样的画面玩家会满意吗?
（左图）复杂的操作，足以让小白玩家望而生畏

假如说，一个从来没有玩过“最终幻想”系列游戏的玩家，走进了FF14中，那么当他面对一个需要前作元素支撑的游戏时，能否从容的去了解游戏内容？是否因“最终幻想”知识的匮乏，而影响到正常游戏进程？这些都将是FF14在国内面临的难题。如果撇开剧情的支撑，FF14仅仅套用一个名头的话，那么这款游戏将与其它MMORPG游戏无异，但如果这样的话，FF14也必将失去FANS的支持！可以说，盛大FF14游戏内容的定夺上，必将出现进退两难的窘境，既然符合原著品位，又要迎合玩家心态。怪就要怪罪“最终幻想”系列的经典，早已深入人心。

《怪物猎人——边境》难续经典

MHF相信很多人不会陌生，甚至还有人去过台服游玩。前些时日腾讯宣布获得了MHF在大陆的独家代理权，一时间有关盛大与腾讯争夺MHF的传闻风波，终于告一段落。撇开两家大公司争夺代理权不提，单说MHF为何会有如此高的关注度？而这款游戏在台服的表现，并非尽如人意。这里面，又有怎样的关系呢？

MHF是以《怪物猎人》为基础，保持了原著的风格，同时配以MMORPG元素，塑造出的一款对战性很强的网络游戏。为了迎合网络游戏的风格，MHF制订了WASD操作模式，在角色的肢体动作控制上，虽然说不如原著使用手柄那般流畅，但至少也能满足游戏中出现的高难度动作操作要求。从台服MHF来看，留给玩家最大的印象就是激烈的战斗，以及丰富的装备的体系。极具动作感的战斗环境，纯手动操作的战斗方式，让MHF有着极其华丽的操作感。除此之外，在这款游戏的战斗中，带给玩家的还有变幻莫测的招数组合，进而形成高度开放的战斗形式。以至于有人这样说，MHF才是如今真正的一款动作类网络游戏。

看罢上面的介绍，您可能会觉得MHF必然会在台服火爆异常。但结果却恰恰相反。MHF的火爆场面仅仅维持了数日，其用户群体便急剧下滑，以至于到今日仅有部分老玩家，依然留恋着这款游戏。这又是什么原因呢？首先，游戏采用纯键盘操作，远不如手柄灵活，毕竟原著是以手柄进行游戏的，以至于很多玩家最终放弃了键盘，回归到手柄来操控角色；其次，游戏难度过大也成为困扰玩家的难点之一，由于MHF保留了太多原著内容，以至于让很多新手玩家几乎无法在第一时间上手游戏。例如操作、使用物品等。特别是在组团战斗时，由于新手玩家对游戏十分陌生，以至于无法同有着“怪物猎人”经验的老玩家一同游戏，使得用户群体出现了严重的断层现象；其三，MHF的画面极其粗糙，这对于习惯了华丽视觉效果的玩家来说，无疑不是一个沉重的打击。在享受游戏乐趣的同时，视觉效果俨然已经成为了乐趣的一部分，虽然说不能成为主流元素，但依然是玩家选择游戏的标准之一。

由此不难看出，腾讯此番代理MHF的路，十分曲折。而如果说将MHF直接拿来运营，国内玩家看重的图形效果、便捷操作、简易上手等至关元素都不具备的话，必然会惨淡收场。

《最终幻想XⅣ》VS《怪物猎人——边境》谁主沉浮?

如果我们将这两款游戏进行强行对比的话，那么很难分出一个胜负。虽然都属于格斗游戏范畴，但两款完全不同风格的格斗游戏，在对比起来也有着较大的差异性。实话实说，还是讲他们的优缺点一一列举，相信公道自在读者您的心中。



《最终幻想XⅣ》的啰嗦，谁能明了?

《最终幻想XⅣ》

优点：华丽的图形效果，激烈的战斗场面，富有科幻色彩的游戏背景，让玩家很容易将自身心情融入到角色中。

缺点：慢节奏的游戏进程，很容易让人产生厌烦心理。例如制作装备中的准备流程过于漫长，并且在最终很有可能功亏一篑，这不禁让很多玩家对这款游戏打了退堂鼓。特别是国内玩家，将很难接受这一现实问题。



中国玩家能否在《怪物猎人——边境》中，真的悠然自得?

《怪物猎人——边境》

优点：作为一款以纯格斗形式为主题的网络游戏，MHF有着其他产品难以比拟的魅力。激情四射的格斗氛围，将成为MHF最大的卖点。

缺点：MHF的粗糙图形制作，也让这款游戏与时下网游产品有太大的差距。除此之外，复杂的游戏操作，难以较快上手的游戏感，将成为阻碍国内玩家接受MHF首要问题。

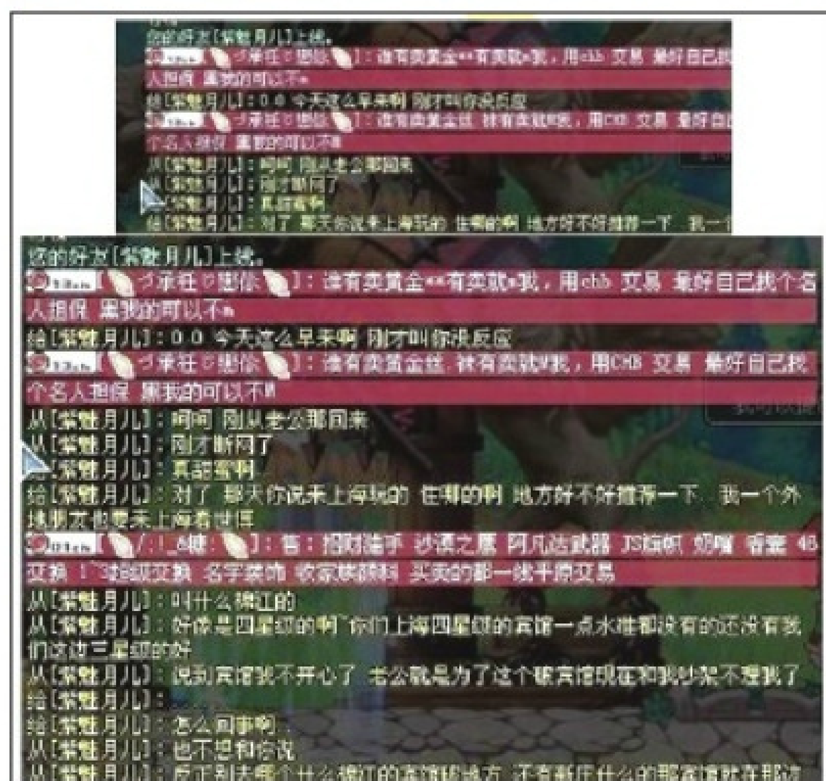
这两款游戏要想在国内运营，盛大与腾讯必须要对游戏内容做出相应的调整，而且是大幅度调整。同比之下，FF14仅仅是游戏内容上的一些调整，例如加快游戏进程，降低各种游戏难度；而MHF要想让国内玩家接受，则有许多现实问题需要解决：提升游戏图形品质、缩小新老玩家之间的差距、降低游戏难度等等。由此来看这两款统为大作的网络移植版，今后在国内的道路必然是曲折前行。

都说网络移植版要保留原著的精髓，但网络游戏毕竟不同于单机与TVGame。前者的用户群体广泛，而后者则是用户根据自己的喜好去选择。也就是说网络游戏是大众的游戏，单机游戏与TVGame是自我的游戏。当大作来临之时，我们选择是自己的坚持？还是随同网游一样大众化？现在下定论还未试过早。我们期待盛大与腾讯能够将这两款经典大作处理好，毕竟我们期待着《最终幻想XⅣ》与《怪物猎人——边境》的正式来临！

今年国庆假期除了暴爽的假日之外，在网络中就要数“小月月”最抢风头了。一个极品的雷人女、一些糟踢的“事实”，经过国内某些门户社区平台的传播，一时间传遍了大江南北。这原本是一个很普通的“爆料”行径，但在包装、推广等极其卑劣的手段下，“小月月”彻底红了。不过风口浪尖下，“小月月”糟踢的脚步是绝对不会停止的。在整个“小月月”事件中，被传“小月月”为盛大《彩虹岛》玩家一事，在网络中、在玩家中以至于在现实中，都掀起了极大的风波！有人说这是盛大的借题炒作，有人说这是竞争对手给盛大下的一剂猛药，也有人说这本就是借助盛大的名声而借题发挥。但不管怎样，“小月月”着实令人作呕。







（上图）网上盛传的“小月月真人照”！销魂的眼神，想抽死她吗？

（下图）疑似“小月月”《彩虹岛》对话

“小月月”：真的“鸭梨”很大？

■河北 老鸭

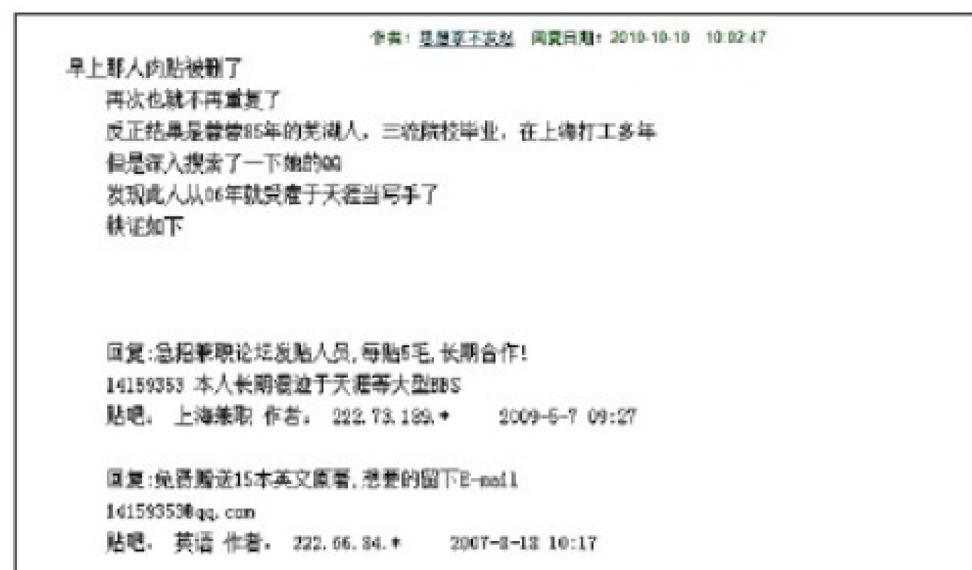
《彩虹岛》当真需要“小月月”吗？

当“小月月《彩虹岛》”事件被爆出后，随即一片声讨之声，矛头直指盛大。有人说，在国家有关部门严厉禁止“三俗”现象之后，盛大依然打出这样的擦边球，是展现其财大气粗而无所畏惧；还是说盛大的宣传途径已经黔驴技穷，而不得不冒险打出这样一技擦边球呢？据业内人士透露，《彩虹岛》一直是盛大非常稳定的一款产品，其在线用户、产品收益虽说不能拔得头筹，但也在中上等领域。那么为何又要爆出“小月月”与《彩虹岛》有染？假如说这是盛大的宣传手段的话，那么盛大的寓意何在呢？以低俗的宣传手段，去重新焕发一款老产品的活力，引发玩家对产品的关注程度，这倒也是行得通的一种解释。但想必盛大也深知此道的严重后果性，前车之鉴有兽兽、凤姐、苍老师等被封杀，而如今“小月月”虽然说是一个普通“网民”，但其袒胸露背的照片，以及各种令人作呕的行径，谁又能说这不是低俗呢？

早在今年4月份，网上流传的“凤姐造访盛大”这一则虚假信息，就让陈天桥暴怒，以至于还影响到盛大游戏ALLSTAR的召开！既然盛大老总就如此反感低俗炒作，那么盛大旗下的《彩虹岛》，会铤而走险的制造“小月月”来宣传产品吗？其次，《彩虹岛》是一款面向12岁以上，以卡通动漫风格为主的横版网游，曾经被评为是最适合未成年人参与的网游产品之一。为此，一向以健康、绿色为主题的《彩虹岛》，又怎么可能以极其低俗的炒作方法，来进行网络推广呢？这无异于搬起石头砸自己的脚。所以，《彩虹岛》是否真的需要“小月月”来增加所谓的人气，这个谬论也就不攻自破了！那么，为何又有“小月月”与《彩虹岛》之间的故事呢？而且还有十分具有争议性的游戏截图为“证据”？这，又是怎么一回事儿？

猜想！谁是“小月月”事件的幕后黑手？

从“小月月”这个名字出现的那一天起，网络上以迅雷不及掩耳的速度，出现了一批“小月月FANS”，“小月月”贴吧、拜月教等一批与“小月月”相关的后援团，如雨后春笋般的出现了。到这里，我们可以完全肯定，单单凭借普通网民的力量，是绝对不可能有如此严谨、周密的一整套推广路线，那么“小月月”必然就是一个营销团队所制造出来



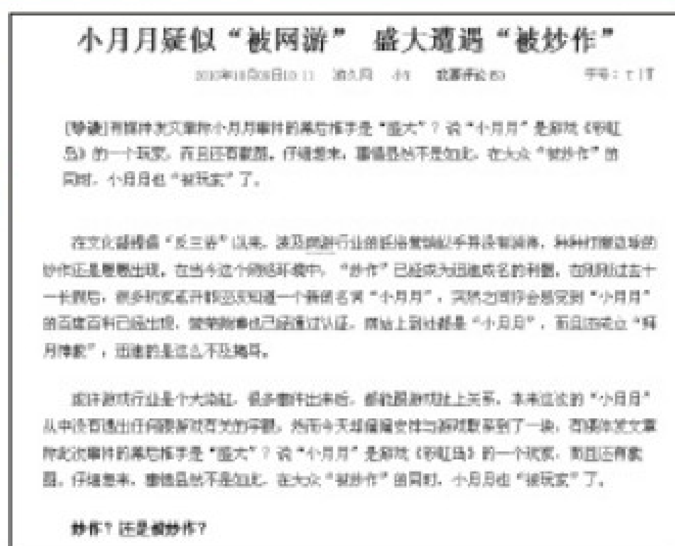
早上那人肉贴被删了
再次也就不再重复了
反正结果是蓉蓉85年的芜湖人，三流院校毕业，在上海打工多年
但是深入搜索了一下她的QQ
发现此人从06年就受雇于天涯当写手了
铁证如下

回复:急招兼职论坛发贴人员，每贴5毛，长期合作！
14159353 本人长期混迹于天涯等大型BBS
贴吧： 上海兼职 作者： 222.73.189.* 2009-5-7 09:27

回复:免费赠送15本英文原著，想要的留下E-mail
14159353@qq.com
贴吧： 英语 作者： 222.66.84.* 2007-8-18 10:17

小月月作者蓉荣被搜索出来的结果




小月月疑似“被网游” 盛大遭遇“被炒作”

炒作？还是被炒作？



（上图）小月月居然还有了百度百科！
（右上图）游戏网站的疯狂转载，《彩虹岛》“鸭梨”很大
（右下图）小月月作者蓉荣现身！但这并不是结局！小月月事件，并非一己之力

的虚拟产物！谁，是“小月月”的制造者呢？

有人说爆料“小月月”的蓉荣是炒作者，其实这个蓉荣也无非就是营销团队所使用的一个ID罢了。那么我们深入分析的话，这个运营团队是谁指使的？干脆说这个运营团队是哪家公司的下属呢？在没有足够的证据前，我们不敢妄自菲薄的将“小月月”的娘家，确认到某个公司的名头下，但我们却可以从不同领域来分析，“小月月”的娘家从事什么行业！

自卖自抓：门户网站

“小月月”最早出现在天涯社区（ps：为什么太多的事件，统统出自天涯呢？），一夜之间各大网站纷纷转载。有捧臭脚的、有正面批判的，但无可争议的是，无论站在哪一种角度上去评价“小月月”，都会给自身带来大量的点击率，网站sohappy了！而转眼间又将矛头指向“小月月是《彩虹岛》玩家”，进而引发各大网站游戏板块的火热讨论。众所周知，《彩虹岛》适应的玩家最低年龄为12岁，是一款面向青少年的休闲类网游产品，而给《彩虹岛》冠上“低俗”炒作的名头，这无疑将是一则重大的“丑闻”！如果说这一事件当真是某门户网站制作出来的假新闻，那么无可置疑的是，这则消息在国庆节期间，为所有门户网站带来了丰厚的点击率！

嫌疑指数：3.5星

恶意竞争：网游公司

想纷争盛大用户基数的公司，绝对不会是少数。首先来看，盛大在今年的代理权收获较多，几款大作频频被盛大收获囊下。如：《最终幻想XⅣ》、《七龙珠Online》等。这不禁让业内其他网游公司产生了恐慌。如果说2011年时，盛大将这些产品全部投入运营的话，那么其市场地位、以及所占的市场份额，又有谁能动摇呢？因此，在国家有关部门明令禁止“三俗”现象之后，给盛大套上“低俗炒作”的黑锅，这不仅是对《彩虹岛》的一种否定，同时还让盛大被千夫所指。这个招数真可谓是用心良苦、极其恶毒。

嫌疑指数：5星

精明商人：炒作团队

刨除所有公司性质的干系，假如说“小月月”是某独立炒作团队制作出来的一个宣传品牌，那么为何会选择《彩虹岛》为下一阶段的炒作对象呢？其一，盛大多年来洁身自好，将低俗之风排斥在门外；其二，《彩虹岛》是一款不痛不痒的产品，用户群稳定，特别是这是一款面向青少年的网游产品；其三，打击盛大，那么盛大的竞争对手就会找到这个团队，进而将“小月月”这个炒作产品卖给盛大的竞争对手。那么盛大《彩虹岛》，就当真的成为了一次冤大头。

嫌疑指数：4星

低俗之风，何时能止？

脱衣服的没了、拍AV视频的被封杀了、自恋狂找墙角晒太阳去了，而“小月月”这个擦边球，以令人作呕的言语、BT夸张的行径，却堂而皇之的走来了。如果说“小月月”是另一个低俗炒作产品，那么反对的声音大可说出：这是言论自由！那么发布、转载“小月月”事件的这些网站，又出自什么心态呢？发布内容是用户的自由权利、转载内容只是信息的一种传播，谁都没有罪！那罪魁祸首又是谁？如果说那些网站没有给“小月月”提供温床，如果说那些网站能够有完善的监管机制，如果说遏制低俗之风能够贯彻到底，“小月月”还会出现吗？在这里，我们呼吁国内的各类网站，能够切实有效的去遏制这种低俗炒作，不要为了点击率，就对低俗势态置若罔闻。网络空间的和谐，是需要大家来共同维护。

妖孽不除，谁是下一个《彩虹岛》！

《彩虹岛》这次受到了恶意诽谤，盛大在第一时间站出来澄清事实，凭借强大的公关关系，至今“小月月”对《彩虹岛》并没有造成太大的损失。甚至在某种程度上来说，更加确定了盛大抵制低俗之风的决心。但如果说这次不是《彩虹岛》，换做一款其他公司的游戏？是否会做到盛大如此这般的遏制效果呢？妖孽一天不除，网络就用不得安宁。在利益的诱惑下，无中生有或者刻意捏造的那些“低俗”事件，依然会在今后不断的发生、重演。《彩虹岛》的“鸭梨”没有了，但是“梨树”却依然在开花结果，下一个“鸭梨”会给谁呢？“杯具”即将上演，我们拭目以待。





（上图）在低俗之风下，金钱是如此的诱惑！
（下图）下一个，就是你！



当《PC Gamer》杂志诚挚地带来这个游戏系列的续集时，没忘了煽情似的在封面上写了一句：史上最伟大的游戏归来（The greatest game of all time is back）。这个渐渐被国内玩家淡忘的“小众”品牌，在欧美地区保持着影响力；10年前在它诞生时，你本以为这是个第一人称枪枪枪，如Quake一般见人杀人，见佛杀佛，但游戏的核心却是角色扮演游戏那一套，简直一切都是按照RPG公式来计算的……

PC/PS3/X360

杀出重围——人类革命

■Deus Ex: Human Revolution■角色扮演■Eidos Montreal■Square Enix■2011年2月28日■上海 西塞罗

细腻的日式原画改变了前两作略显粗糙的风格，给新作蒙上了一层迷离的色彩

它将黑客、反重力等热门设定，通过纳米科技和肢体改造的概念植入游戏，别再说没有Cyberpunk风格的RPG

一个典型的“Cyberpunk”角色是处于社会底层的边缘人，他们往往被一个电脑科技和信息流通极为发达的反乌托邦性质的社会所遗忘，整日只关注新鲜科技，他们乐意进行身体改造方便侵入庞大的虚拟网络世界。

——Lawrence Person，科幻评论杂志《新星快递》（Nova Express）编辑兼作者

来自2000年的《杀出重围》（Deus Ex），由离子风暴工作室（Ion Storm）制作，这家公司本身就是个频出经典的传奇，具体到《杀出重围》，则采用未来近科幻背景，游戏里充斥着技术和军事术语，剧情走悬疑路线，扑朔迷离（也把相当许多玩家脑子兜得团团转）。游戏画风的不算讨好，鉴于技术，环境、人物的多边形数甚至数得出来，在国内乏人问津也就可想而知了。就是一个这样卖相不好的作品，在游戏发展史上却占有独特位置。它将黑客、反重力等等热门设定，通过纳米科技和肢体改造的概念植入游戏，通过各种RPG技能大大丰富了游戏体验，别再说没有Cyberpunk风格的RPG，别再说只能当施瓦辛格，你也可以扮演未来版的忍者玩“天诛”。如今，FPS和RPG的结合已经不值得大惊小怪，让人津津乐道的《生化震撼》《边境之地》，都能扯到FPS+RPG的混合类型里，它们都是《杀出重围》某种程度上的精神延续。

《杀出重围》在2003年还有一款续集《隐形战争》（Deus Ex: Invisible War）。《隐形战争》继承了前代的优点，生化改造、物理互动、错综庞杂的背景势力，每个系统都十分能打。不过《隐形战争》大大简化了RPG要素，取消了加点制，而是将身体分为5个部分，每个部分各有一些技能，你选择了部位之一就无法使用其他部位的技能了。流程也较一代大大缩短，大约10～15小时就能完成游戏（说句题外话，如果放到现在，《隐形战争》更加可能会被玩家视为一个FPS游戏，而非一个FPS/RPG跨类型游戏，从中我们也可见到游戏类型在这些年的演化吧）。

总之，“杀出重围”系列卖得不错，虽然续作Bug丛生，但两作的销


《杀出重围》，FPS的表层下很不简单


《隐形战争》不乏亮点，但Ion Storm气数将尽


根据剧透，Jensen的人体改造出于迫不得已


随着技术进步，一些人类已经开始接受身体改造


黑客、人工智能和联合跨国集团，都是标志性的Cyberpunk元素


原画师不厌其烦地制作了大量反映社会底层生活的场景


城市靓丽的背后总有肮脏和破败，充斥着特殊的橙黄的色调


暗杀和偷窃，永恒的主题


作为系列游戏的特色之一，看到黑客系统不要感到意外


黑掉的监视系统可以为己所用


亮丽的后现代主义风格场景，看到这儿，画面党已经爱上这个游戏了吧！

量都突破百万。可它们也都有自己的缺陷，首先是作为一个跨类型作品，“杀出重围”系列不好意思不向RPG玩家妥协，为了方便玩家，NPC个个热爱站桩射击（这点貌似到《质量效应》中都没有改）；NPC AI也比较弱智，如果你打死一个人，就会发现其他敌人与其说嚷嚷着报仇，其实更喜欢围着尸体看热闹。限于当时的技术条件，虽然游戏的物理环境十分独特，但也远非无懈可击，你丢个篮球蹦蹦跳跳当然没问题，但拖尸体就像拖泡沫塑料就很奇怪了。《隐形战争》简化了游戏系统，连带剧情一起简化，每个组织都当你是大爷，忙不迭地请你办事，哪怕你杀遍某人的手下小弟，下次他还是笑脸相迎。最后，游戏技能繁多固然是个优点，但技能一多总有良莠之分……

等到离子风暴前些年关门大吉，“杀出重围”这个品牌似乎也将随着陨落，可Eidos Interactive不愧是人之将死其言也善，他们把这块旧招牌从垃圾堆里面翻出来细细打磨，然后送给了收购他们的Square Enix。

《杀出重围》的故事发生在本世纪50年代的未来，玩家扮演一名美国政府反恐机构的新手探员JC Denton，辗转世界各地对抗恐怖势力，最后发现自己卷入一场神秘的古老阴谋之中。《隐形战争》的故事线后推了20年，世界已经从前代的“大崩坏”中恢复过来，但是又一场生化恐怖袭击摧毁了芝加哥，这回玩家将扮演Alex D——一位新研究员，周旋于几大帮派之间来查明袭击案的真凶。《人类革命》没有走这条一如既往的路线，相反，Eidos Montreal制作的是整个系列的前传，世界观定在基因及纳米改造技术的前期，按照官方说法，这是个社会科技突飞猛进的“文艺复兴”时代。

> “Deus Ex”，出自拉丁文“Deus Ex Machina”，原指在戏剧表演中使用升降机等机关让扮演神的演员自由移动

这个古希腊戏剧中表现神降的术语，通常比喻为“出乎意料的救星”，在危机一刻化险为夷的奇迹，等等。在游戏中这个标题一语双关，它显示出主角虽然初为小人物，但最后却是解决故事冲突的关键；也可能暗指游戏中各方的势力都妄图获得神一样的权力统治世界；同时也暗示了游戏背景——凭籍科技力量改造自身的能力，但从人到神，真的为人类带


你能想到的FPS元素，都可以完美呈现


第一人称视角的火爆战斗仍旧可以期待


背靠掩体时会切入TPS视角


这些箱子都是可被破坏的，要想活命就要不断转换掩体


这“高科技”手枪相当无敌

来了益处吗？

《杀出重围——人类革命》的预告片里就不乏这样的隐喻和忧虑。镜头从达·芬奇手稿和文艺复兴时期的手术开始，暗示了游戏的“科学文艺复兴时代”，主角的梦则表现了伊卡鲁斯（Icarus）的古希腊神话：代达洛斯（Daedalus）用羽毛做了翅膀，并用蜡把翅膀分别粘在了儿子伊卡鲁斯的身上。年轻气盛的伊卡鲁斯无法抗拒太阳的诱惑。他越飞越高，逐渐接近了太阳，但他没有料到太阳的高温使蜡融化，他的翅膀脱离了身体，刹时坠落在地，摔得粉身碎骨。预告片进一步暗示了游戏的社会背景：科技的突破虽然为人类带来了突飞猛进的发展，但也伴随着极其动荡的社会变化。社会矛盾极其尖锐，一触即发。

玩家将要扮演的是Adam Jensen。他供职于位于底特律的Sarif Industries公司，是一位安保专家。该公司专门从事人体改造领域的研究。2027年，在《杀出重围》初代事件发生之前的25年，纳米科技还未被完全开发出来，但人类已经尝试在自身上安装机械附件，增加行动和战斗的能力。这种超人能力导致了国民动乱的爆发，底特律的市民们涌上街道，抗议这种所谓改良造成的后果。在游戏的开始，Jensen受到了全副武装的雇佣兵的袭击，伤势非常严重，唯一保命的办法就是在自己身上加装人工附件（也就是先行预告片中的情节）。

随着故事的展开，玩家将在黑帮、基因改造技术公司以及政府等各个势力间周旋——这都系列典型的风格

同样，主视角仍旧是系列的标志，因此这款游戏就像是一个第一人称的GTA，你可以在城市随意行动，和任务NPC互动时会切入过场动画（游戏也引入了这些年时髦的掩体射击，当玩家背靠掩体或在实施暗杀的时刻，会自动切入第三人称模式）。在RPG的设定下，玩家可以依靠各种不同能力来选择自己的战术对抗敌人。你当然可以拿枪威逼NPC，也能躲在街角一拳将他击倒。除了在大街上乱逛，玩家也能钻进下水道和烟道之类绕开敌人，也能发现一些正大光明调查时不被发现的内幕……

与前作一样，《人类革命》有着巨大的场景，开放式的关卡结构，多样化的游戏玩法，让玩家创造出独一无二的游戏体验——为了让游戏结构不致松散，在许多关键性的关卡中也



Square Enix收购Eidos之后，对其施加的第一个影响，就是为Eidos Montreal派去一个美工组。在《人类革命》的每个预告片后面，都列着一长串日本人的名字





人设装酷没商量，但也不会让人觉察出太严重的日式倾向



预告片中屡屡露脸的Boss级人物，想必是很难缠的对手



gamescom和TGS预告片里出现的女性角色，背景目前还不太清楚

会有Boss战等待玩家。

游戏的TPS成分非常重，结合环境互动，游戏的许多物体——包括掩体木箱，砖墙和玻璃天花板都能被破坏

因此你可以试着扫描侦测到砖墙后的敌人来一次破墙突击。至于掩体的功能，在面对Boss的猛烈火力时也能够从一个掩体翻滚到另一个掩体避免被击中。游戏还大大增强了潜行和肉搏技巧，在gamescom演示的实机视频中，只要你能达到潜行的突袭条件，就会自动转入表演性质的暗杀动画，甚至一下击败附近的所有敌人。主角与社会的互动也是制作组考虑的一个重点，主角的重要行动会上报、上电视，造成社会影响（其实《黑手党Ⅱ》里也有类似设计），反过来玩家也能从报纸电视和E-mail等渠道了解到自己想要的情报。如此说来，《人类革命》中的主角不会是《隐形战争》中那种行动完毕以后还能身处是非圈外的“隐形人”了，就算你不能影响普通NPC，你的所作所为也能一定程度上影响帮派和集团对待玩家的态度。

《人类革命》的另一大看点是Eidos Montreal旧有团队与Square Enix制作部门的合作，合作的效果从几年来游戏陆续发布的图片中就能清晰地领会到。近几年日本游戏衰落，日本大厂纷纷收购欧美公司，或是收购工作室外包，要么是借助它们强化在欧美地区的销售渠道。《隐形战争》的开场已经隐隐有向日本动画致敬的味道，《人类革命》近水楼台，我们能看到更多日美合作的部分。由于这个系列的背景毫无疑问地深受《银翼杀手》（Blade Runner）等Cyber电影的影响，《攻壳机动队》又为近未来世界提供了更加鲜明的范本，所以最后你看到的《人类革命》，基本色调采用了黄橙色，和《攻壳机动队2》保持一致，机械设定也有大量日式ACG的生物化特征。从《银翼杀手》以来，此类电影的舞台都偏爱以香港为蓝本，东方色彩明显的族群混居的法外之城，《攻壳机动队》也不外如是。在《人类革命》中虽然主角都操着满口英文，但我们能在大街小巷随处看到各类中文招牌——从水果店到米兰婚纱，还能听到耳熟能详的中文配音。事实上，这款游戏的许多宣传视频就出自SE东京分部之手，在视频最后的制作名单里更能发现该作的美工组里充斥着日本人。P

PC/PS3/X360

使命召唤——黑色行动

■Call of Duty: Black Ops■射击■Treyarch■Activision■2010年11月9日■江苏 防弹手柄


多人对抗的一大爽快之处便是召唤战机实施火力支援

经历了一场巨大风波如今的Infinity Ward只剩下了一块招牌，扛起“使命召唤”系列大旗的重任落到了Treyarch身上

从第三、五代的表现来看，Treyarch对CoD系列的拿捏尚在水准之上，不过在搞好《黑色行动》单人战役的同时，他们还必须在越来越被重视的多人对抗上下功夫。《黑色行动》多人模式最大的改变在于废除了经验值（XP）的概念，换用一套被称为CP点（CoD Points）的货币管理机制。乍看上去，CP点的功能与XP非常类似——解锁武器、附加装备、Perk等等，但玩家并非通过一个按部就班的技能树先累积经验值到达某种等级，再解锁相关的内容，而是通过CP点去直接购买。比方说，过去解锁红点瞄准镜的条件是人物达到Lv5，现在只要钱存够了，就可以直接付款拿东西走人，不需要附加条件（也更快餐）。

为了突出金钱的功能，制作组特别为本作设计了一个赌博模式（Wager Match）：参战的4名玩家以一定的CP点作为“赌注”，每人带着3次复活次数，以及一支枪膛里只有一发子弹的手枪，在封闭的小型空间内厮杀。杀死一名对手，你可以获得他的武器（子弹数量增加一枚）；一旦一枪射空，你就只能考虑通过肉搏来干掉对手了。这样的比赛获得最终胜利，就可以赢取其他玩家下的赌注，失败的下场就是血本无归。

CoD系列中的“连杀奖励”（Killstreak）在新作中有所发扬，将新增数种更致命的杀招，包括遥控汽车炸弹、电视制导炸弹，以及由武装直升机（同样可以遥控）提供的强大空中火力支援。本作也将成为CoD系列史上第一部可录像的作品，通过“剧场”模式（Theater，其名称和功能同《光环3》的剧场模式完全相同），玩家可在战场的任何位置和角度，去捕捉每次成功击杀与每场战斗的精彩瞬间。记得吧？《现代战争2》的多人对战中，杀死一名对手后，“死者”的屏幕上除了出现击杀者的信息外，还出现对方的个性签名图片，现在，新作的玩家可通过编辑器为自己创造独特的签名图，或从外部直接导入。

在个性化定制方面，全新的Create a Class 2.0系统允许玩家对武器进行零部件改造，并能对当前所获得的Perk进行升级。个性化涂装也是展现玩家个性的窗口，你甚至可以将瞄准镜中的分划板更换成笑脸图案……


苏联核基地内的混战


系统允许你在武器上刻字——嗯，不知道能被国内玩家玩出什么花样……


霰弹枪上的“纹身”会让你打得更准吧……

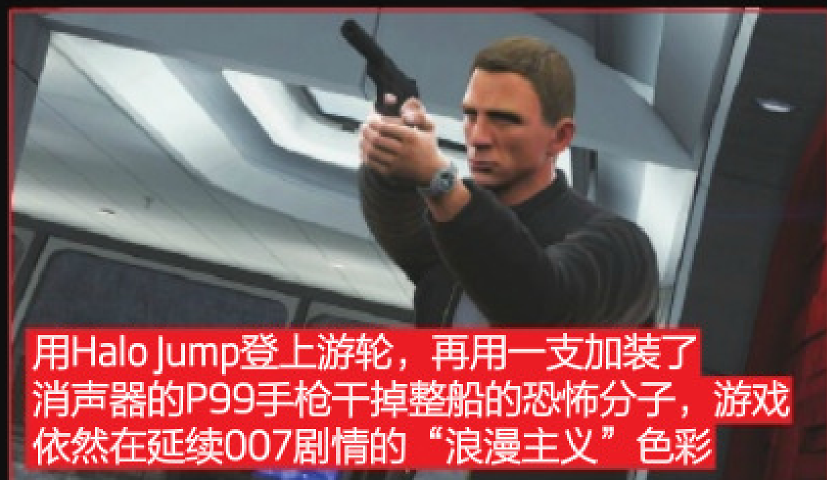
DS/PC/PS3/X360

詹姆斯·邦德007——血钻

■James Bond 007: Blood Stone■动作■Bizarre Creations■Activision■2010年11月2日■江苏 防弹手柄



"东边不亮西边亮"的007全新传奇即将上演。这个桥段是否让你想起"改天再死"(Die Another Day)里的情节



用Halo Jump登上游轮，再用一支加装了消声器的P99手枪干掉整船的恐怖分子，游戏依然在延续007剧情的"浪漫主义"色彩



背靠一切可背靠的东西，已成为动作游戏必不可少的功能



用肉搏方式解决一次敌人，你就获得了一次发动子弹时间的权利

无论在战场还是情场均战无不胜，甚至可以对岁月痕迹完全免疫的James Bond，终于遭遇了一次"灭顶之灾"

这次唱黑脸的不是诺博士或金枪人，而是自己的东家——米高梅公司。由于经济危机所导致巨额亏损，编剧又与导演Sam Mendes不合拂袖而去，米高梅暂时只能无限期延迟007系列第23部影片的拍摄计划。就在此时，以3000万美金的代价从EA手中接过007游戏版权的Activision公布了一部互动版的007新作。很有趣，007电影制作团队中的不少核心成员也加入了游戏创作团队，其中就包括多部007电影的编剧Bob Feristein，以及自从1985年的《雷霆杀机》(A View to a Kill)以来就担纲系列电影主创的老手Michael G. Wilson。

这次007(依旧由Daniel Craig"饰演")即将展开的冒险是这样的：007与身为女富二代的新任邦女郎Nicole Hunter(由英国新锐创作歌手Joss Stone"饰演")联手，试图寻找一个失踪的英国生物武器专家。他们的"旅行线路"包括雅典、伊斯坦布尔、摩洛哥、曼谷这4座充满异国情调的城市，还有俄罗斯的西伯利亚地区。Bond的对手，是由一个名叫Greco的激进分子统帅的国际恐怖集团。他们的阴谋是将所窃取的由英国秘密开发的生物武器交给"流氓国家"，从而在全球范围内掀起反西方浪潮。根据编剧的说法，游戏的剧本将涉及到基因学、全球一体化、金融风暴余波等一系列现实性的话题，游戏副标题"Blood Stone"所指的其实就是"血钻"(非洲军阀用于购买军火的钻石硬通货)，将是引领Bond接近危机源头的关键线索。

游戏的第三人称动作系统采用了较为传统的掩体射击模式，邦德还可以施展徒手格斗(主要用于偷袭)，成功后就可以获得一次发动子弹时间的能力。一些早期的Demo展示着重了竞速环节，给我们带来很大的惊喜。一场冲锋舟追逐战和一场向《量子危机》(Quantum of Solace)开场致敬的盘山公路追逐战，体现了Bizarre Creations身为"RAC专业户"的功力。9月份的TGS展会上，Activision又带来了一个竞速关卡的Demo：在荒无人烟的西伯利亚，Bond驾驶他心爱的阿斯顿·马丁跑车与俄国大反派Pomerov上演生死时速，前方有复杂的路障，周围是敌对车辆的围追堵截，


新任“邦女郎”不仅“出镜”，还创作并且演唱了本作的主题曲



阿斯顿马丁DB9，新任邦德最爱的战车


这……这便是《争分夺秒》呀！


这算是在恶搞Fisher大叔吗？


这样的场面每部007电影都要来三次

半空还有一架武装直升机向地面倾泻重型火力……是的，你与自己的爱车所置身的不是赛道，而是战场！

制作组介绍说，这个Demo其实是正式游戏第二章的第四关，名为“赶火车”（A Train to Catch），玩家的目标是追上一辆飞驰中的列车。虽然《争分夺秒》是Bizarre Creation自家的《疾驰残影》的竞争对手，但是他们依然从前者那里学习了标志性的“灾难特技赛车”风格这段赛车流程并非一根筋式的飞驰电掣，它还有独立的剧情脚本。当Pomerov的列车驶过一架铁路桥，恐怖分子炸断了桥墩，007只能驱车“下河”（明摆着是向Pierce Brosnan时代的007电影致敬呀）。尽管冰面可以被用来充当临时赛道，但此时的驾驶操控变得相当困难，天上武装直升机密集的火力迫使007只能在冰面上滑行躲避，稍有不慎就有可能掉入随处可见的冰窟中。

这年头的动作游戏光有掩体射击，肯定是无法取悦玩家的。现在Bond还向“细胞分裂”等前卫游戏学了不少现成的戏法，首当其冲的是徒手格斗。格斗分为一招必杀的“潜入猎杀”（Srealth Take Down）以及正面肉搏两种情形。前者只要在敌人未发现时接近身旁，就可以从墙角、窗台下方等意想不到的位置发动突袭；后者需要使用拳脚攻击结合QTE操作快速将敌人置于死地。游戏打斗场面的表演效果也吸收了《谍影重重游戏版》（The Borne Conspiracy）的灵感，Bond的Take Down必杀动作会与环境物品结合到一起，比如旁边有一根大理石柱，那么Bond就会拿敌人的脑袋跟柱子做亲密接触；如果战斗发生在一家酒店的外阳台，那么表现出的会是漂亮的跨摔动作，直接把他丢下去——果然非常符合新版007的野蛮作风。在射击方面，007也有类似Fisher大叔的Mark & Execute系统，可在锁定敌人后实施瞬杀（听起来已经把最新的“细胞分裂”学了个遍）。

关卡设计师Peter Collien说，本作中不会出现以往007作品中那些走外星科技路线的间谍装备，而是更贴近近两部007电影的写实风格

Bond最重要的外勤装备是一台贴着军情六处Logo的智能手机，它综合了通讯、导航、遥控、侦查、信息辅助等一系列功能（样子山寨了如日中天的iPhone 4，囧）。

《血钻》的“票房”还是有基本保证的——007电影的爱好者们正为看片无门而捶胸顿足呢，Activison这款作品公布得正恰到好处。况且这款游戏还有免费宣传给它推波助澜——就在9月21日，由英国贝尔法斯特女王大学的历史学教授Keith Jeffery撰写的新书《军情六处》（MI6）正式出版。Keith Jeffery是第一个获准查阅军情六处自1909创建至1949年冷战开始前这段历史档案的学者，在他完成的这本810页的巨著里，不仅首次披露了一些当时的英国名人曾为军情六处工作的事实，而且明确指出了007小说的人物原型都是哪些人。人们终于确切地知道，007的形象并不是来自虚构，而是多名当时为军情六处工作的优秀特工的人物形象与事迹的结合。其中，007嗜好美女、跑车的设定，直接来源于军情六处的特工Bill "Biffy" Dunderdale。这些人物原型都是007系列小说作者Ian Fleming的好友——别忘了，Fleming本人在二战期间就是军情六处的一员。

Fleming生前一共写了14部007小说，而目前已拍成的007系列电影已有22部。不知《军情六处》这本厚厚的大书是否给即将发售的《血钻》带去了一丝灵感，在游戏结尾处添上神来一笔呢？ P

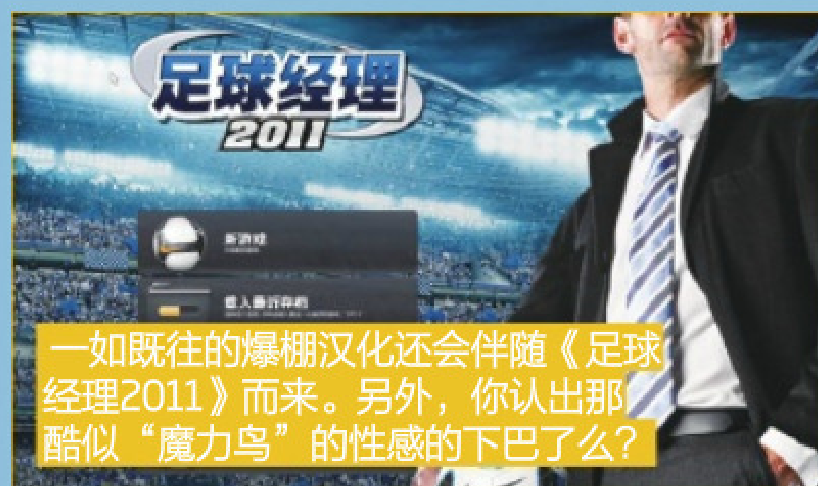
PC

足球经理2011

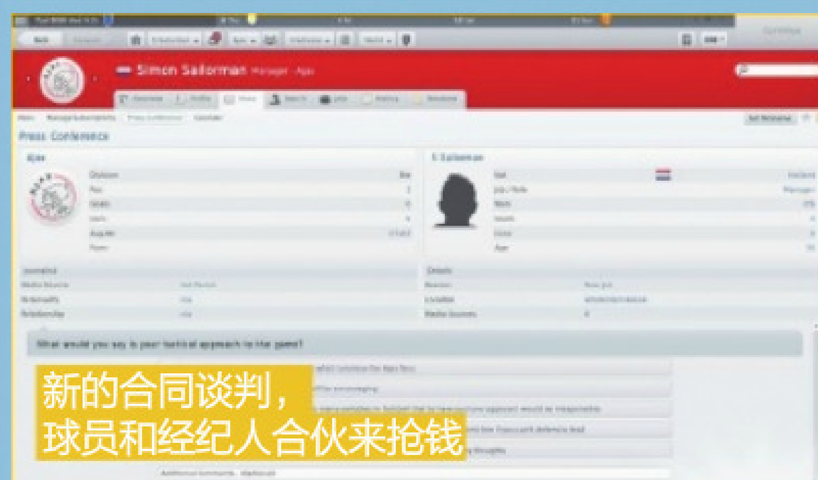
■Football Manager 2011■体育■Sports Interactive■SEGA■2010年11月5日■湖南 晚风过长街



SI的宣传画似乎已经透露了他们最为推崇的足球教练是谁



一如既往的爆棚汉化还会伴随《足球经理2011》而来。另外，你认出那酷似“魔力鸟”的性感的下巴了么？


新的合同谈判，球员和经纪人合伙来抢钱


大牌经纪人旗下的球员，不是效力巴萨、皇马，就是身在米兰双雄


伊布拉一年一转会，莱奥拉也赚翻了


卡卡的老爸（右二）


小罗只管泡吧，转会是哥哥的事儿

足球经理游戏领域里当仁不让的霸者已经通过制作方Sports Interactive在官方博客上宣告了最新一作的发布日期

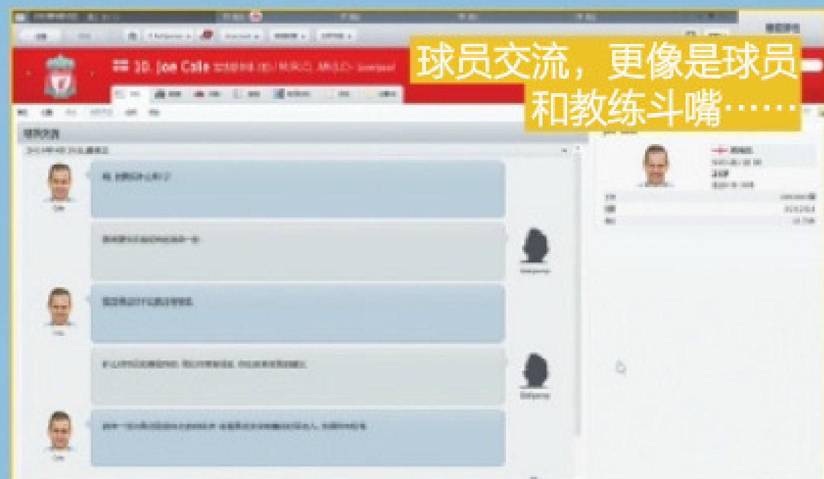
国内老牌的民间FM汉化组织“爆棚”也在8月22日启动了汉化工作，广大FMer+足球迷的激情即将再度被自由驰骋的足球世界点燃！那么，SI这旧瓶里这次装了什么新酒？

FM的设计师之一Miles Jacobson在8月初公布了第一段FM11的游戏视频，之后依照惯例在官方博客陆续公布了一些新特性，其中最引人注目的就是“经纪人系统”。不同的经纪人有不同的合同谈判方式，SI一共设计了5种不同性格的经纪人来和玩家“作对”，球员的出场费、进球奖、工资递增额度、最低解约条款、买断条款等合同项目，他们都会拿来跟玩家讨价还价。当然，那笔不菲的佣金是免不了的，因此整个合同谈判系统也和前作有了很大的改变，以往大家都很期待自己的球员获得各种最佳奖项，但在FM11里，这意味着你必须做好给他加薪的准备！玩家们得随时准备和旗下球员签订新的合同，如果你忍受不了无止尽的加薪要求，就准备卖掉他吧！

今年夏天，AC米兰吃进伊布拉希莫维奇和罗比尼奥，曼城买下巴洛特利，都是大手笔，其背后是同一个强大的经纪人——莱奥拉（Mino Raiola）。这人是相当精明难缠，令巴萨和国米头疼不已，想必未来AC米兰的日子也不会太好过，伊布拉和罗比尼奥的加薪要求定然会接踵而来的。大家想象一下，游戏里要是出现了这种不断制造麻烦的对手，岂不是乐趣倍增？不过Jacobson也给我们浇了盆冷水：游戏里不会出现真实的经纪人，因此大家不要指望能在FM11里和卡卡的老爸或是小罗的亲哥哥对决了……

Jacobson得意洋洋地表示，他上赛季参与了几家英超球队的教练会议和赛前准备会，并从中得到很多启发，因此SI这次准备了14个训练模式让玩家训练指定的球员能力，或针对整个球队来进行特别的专门训练，譬如说：短传控制流、铜墙铁壁流，就像真实的球队一样，日常训练中就可以练习不同的战术，到了赛前再根据对手来选择对策。

以前的球员交流比较简单，无非也就是“我很欣赏你”“我想签下你”“你踢得糟透了”之类的赤裸裸表达，和FIFA或PES里差不了多少。


球员交流，更像是球员和教练斗嘴……



赛后分析，很重要的一步


定位球系统：你可以让卡拉格埋伏在后门柱，杰拉德上去干扰守门员



改进的比赛引擎，比以前是好多了……



比赛总结，“网络媒体”认为，阿森纳本来应该大比分取胜狼队

如今增加了很多其它的话题和选项，像要求加练和赐新位置等。当然，球员也有自己的想法，未必会服从玩家的要求。

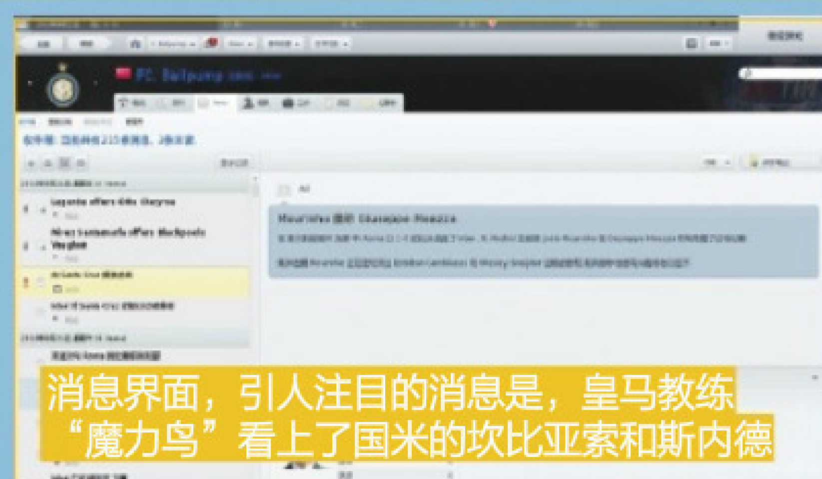
FM的3D比赛引擎一直饱受批评，和EA的《FIFA足球经理》（FIFA Manager 2011）比起来简直是糊弄玩家嘛！SI今年新加了两名3D设计人员，对3D引擎作了改良。玩家们能看到超过100种不同的球员造型，更多的进球庆祝方式，能看到球员们的各种情绪表达（比如和裁判争执等）。

你是否渴望带领一支乌克兰超级联赛的球队称霸欧洲？过去无论你如何取得好成绩，也无法吸引那些大牌球星加盟，庙太小，声望也不够，FM11里这些情形有所改变，那些以往无视你的明星们不会再假装看不到你的球队，他们甚至可能出于对你取得骄人成就的钦佩而接受你的合同（现实里也有越来越多球员因失意五大联赛去乌克兰或俄罗斯发展，或是以此作为跳板登陆欧洲豪门）。妖人一直是FM的标志性特色之一，不管是在游戏里还是现实里，大牌明星们总是会不断老去，游戏里老得更快！因此玩家们需要虚拟的新球员来接班，满世界寻找妖异非常的魔幻少年大概是绝大部分FMer的乐趣所在。然而SI告知我们，妖人的诞生现在也是有明确模板的，像意大利出产的妖人就不要指望带上巴西人那种魔幻风格了。说真的，笔者并不喜欢那种在卢森堡联赛也能挖掘到新马拉多纳的妖人模式。

在国内各大FM论坛流传的SI新赛季球员属性表里，我们看到绝大部分球员的属性都被惨无人道地下调了

仅有梅西、C罗、卡卡等极少数巨星的能力值高高在上，这似乎昭告玩家们，一个突出巨星的新时代来临。

SI号称为FM11增加了400个新特性，这是史无前例的大改进。SI的立场和目标很明确，他们不求游戏发行到500万份（那也不可能），但求作出心目中最好的足球经理游戏。慢节奏、需要花费大量时间的足球经理游戏并不是一种大众化的游戏类型，但足球+游戏的魅力，对FMer是不可抵御的致命吸引，无论如何，FM系列总是年复一年在进步，虽然有时候进步幅度看起来实在很小，但又有哪个足球游戏的资料库里拥有超过40万名球员+教练的真实资料呢？因此我们依旧期盼FM，年复一年，为新赛季的征程，磨枪以待吧！P


消息界面，引人注目的消息是，皇马教练“魔力鸟”看上了国米的坎比亚索和斯内德



本场比赛的传球路线真是一目了然


战术面板，战术大师的最爱！

PC/PSN/XBLA

地牢守护者

■Dungeon Defenders■动作角色扮演■Trendy Entertainment■Reverb Publishing■2010年11月■湖北 参哒哒





虚幻的引擎加上Q版的画风，很好地掩饰了技术方面的问题



杀怪、捡宝，两手都要抓



弓箭手的火箭也是范围攻击



面对随机出现的Boss需要速度赶到事发地并集中火力



占据制高点是个不错的进攻方式



永远的刷装备，点天赋！

《地牢守护者》原名“地牢防御”（Dungeon Defense），是独立制作组Trendy Entertainment以Epic的虚幻引擎开发包制作的一款动作RPG

随后制作组大幅修改了游戏内容，就连游戏名称也一并更换。现在本作已开发完成，并准备面向Steam和XBLA以及PSN平台发售。

《地牢守护者》融合了塔防和动作角色扮演的游戏元素，并有效地将其结合起来。塔防是游戏的重头戏。当玩家从4个职业（法师、护卫、猎人和僧侣）中作出选择后，就被扔到层层设防的城堡中，每层的任务就是保护地图中央的“Eternia”水晶。在此过程中，玩家要面对如洪水般涌来的哥布林、巨魔等各种奇幻风格的敌人。

在每波敌人出现的空隙中，是玩家的建造时间（随着游戏进行，时间会越来越少），玩家可以花费魔法能量在地图中修建塔楼。每个职业可建的塔楼都不相同，有些塔楼可以施放区域魔法，有些阻拦进攻的敌人。

在建造时间过后进入战斗阶段，敌人会不断地在重生点刷新并攻击水晶。此时游戏的视角会拉近，游戏方式转换为动作角色扮演。类似于战士的护卫可以轻易将敌人砍飞，法师则使用最拿手的范围魔法攻击——职业和技能的设定都很典型。玩家可在建造时间里购买职业的相关技能。

将两种游戏元素整合在一起，就造成了有趣的策略选择：是在地图的一边布满了塔楼，另一边由自己的角色来防守；还是将塔楼散布在地图四处，角色见机行事，以应付突发状况？游戏中的小Boss会带着一帮小弟随机出现，这需要玩家及时赶到事发地并集中火力。当玩家感到力不从心时，可利用局域网或互联网的方式召唤“地牢守护者”（即其他玩家）的帮助。游戏支持最多4名玩家同时作战，当然，加入的玩家越多，游戏的难度也就越高。

玩家在战斗的过程中可获得经验值，从敌人的尸体中拾取装备、道具和金钱，开启地图上的宝箱获得特殊物品。有些道具可以奖励玩家全新类型的塔楼，且所有的物品都可以升级并与其他玩家进行交易。

为了增加游戏的可玩性，制作组还设计了运送水晶、生存等不同的模式。比如生存模式是游戏的极限挑战，关卡中会不断地涌出敌人，直到玩家所操控的角色力尽人亡而止。

PC

黑镜庄园Ⅲ——终章

■Black Mirror Ⅲ : The Final Chapter■Cranberry Production■dtp entertainment AG■2011年11月5日■河南 耿璐


部分场景的设计仍会延续前两作中的风貌，并在细节上做改进


这样的场景老玩家一定备感亲切


Adrian一怒之下干掉了狱友，但这是真实发生的吗？


新作中拥有两个可供操控的游戏角色，多达62处的细腻的游戏场景，并延续了前代广受好评的2.5D画面与友好的操作界面

经历了《黑镜庄园》中血腥难解的多桩谋杀案、《黑镜庄园Ⅱ》中Gordon家族最后的子孙远隔重洋仍然无可抗拒地被卷入宿命的漩涡

这个命运的故事还没有讲完。虽然《黑镜庄园Ⅲ——终章》的开头，黑镜城堡就在烈焰中被烧成废墟，但家族的最后一个男人——Adrian Gordon身上的诅咒并未就此终结……11月5日，dtp entertainment AG将率先发布《黑镜庄园Ⅲ》德文版，将以更阴暗的笔触、更复杂多样的谜题，揭晓系列故事出乎意料的最终答案。

游戏开头，手持火把迷迷糊糊地从黑镜城堡中逃生的Darren Michaels——Adrian Gordon被闻讯赶来并发现尸体的警察逮捕；由于他本人神智恍惚，甚至根本记不清自己是如何逃出城堡的，于是被警方羁押并被强制接受司法询问和精神治疗。

他反复解释自己神秘的身世——家族中不断传递的“诅咒”，连给他治疗的精神病医生都受不了了。但3个星期后，渐渐绝望的Adrian突然被告知，有匿名者替他交了保释金，他自由了！兴奋的Adrian开始回到自己的监室收拾物件，却发现自己的日记本不见了——里面详细记录着他这段时间以来混乱的人生轨迹。当他焦急地询问自己的“狱友”时，却得到了一通嘲弄。此时，玩家扮演的脆弱、愤怒、神经敏感的Adrian被彻底激怒了，他下手杀了眼前这个让他厌恶至极的人！不过，与Adrian同样震惊的玩家此时还无法发现，眼前这谋杀的一幕都是他脑中的幻象而并非事实。是的，随着游戏剧情的展开，他一步步地陷入诅咒的深渊，各种梦境、幻象与现实交替出现，让他根本无法分辨眼前发生的事件是否真实……

在游戏预告片中，Adrian所见的幻象之一就是自己和父亲Samuel一样，在浓密的森林中被群狼般的野兽追赶——如果你觉得这是幻象不用理会，马上会看到未能逃脱的Adrian被撕成碎片。接下来，Adrian逃到了一栋小木屋中，目睹了一个女人的幽灵在木屋周围游荡。开发人员透露，这个幽灵将是整个游戏中十分重要的人物。

重获自由后，柳溪镇（Willow Creek）的居民对Adrian像恶魔般唯恐避之不及。身负家族诅咒、真正孤身一人，他必须自己找出身世背后的谜团：他重复的噩梦到底有何意义？他的眼中看到的到底哪些是真实的？ P


警方侦探是另一位可以操纵的主角，目前我们对他所知甚少


一个被鬼魂环绕的小木屋也困扰着Adrian


配乐将继续由负责前作配乐的潜望镜工作室（Studio Periscope）担纲，并将更注重环境音等细节

DS/PC/PS3/Wii/X360

蜘蛛侠——破碎维度

■Spider-Man: Shattered Dimensions■动作■Beenox■Activision■未定■上海 西塞罗




传统蜘蛛侠拥有华丽的连续技，善于使用蛛丝攻击敌人


衰仔们，看我的蛛丝旋风！


2099的自由落体运动


Ultimate Spider-Man流程完全是这个蓝色的调调


我会潜行，我也有黑丝


Boss战的打法各有不同

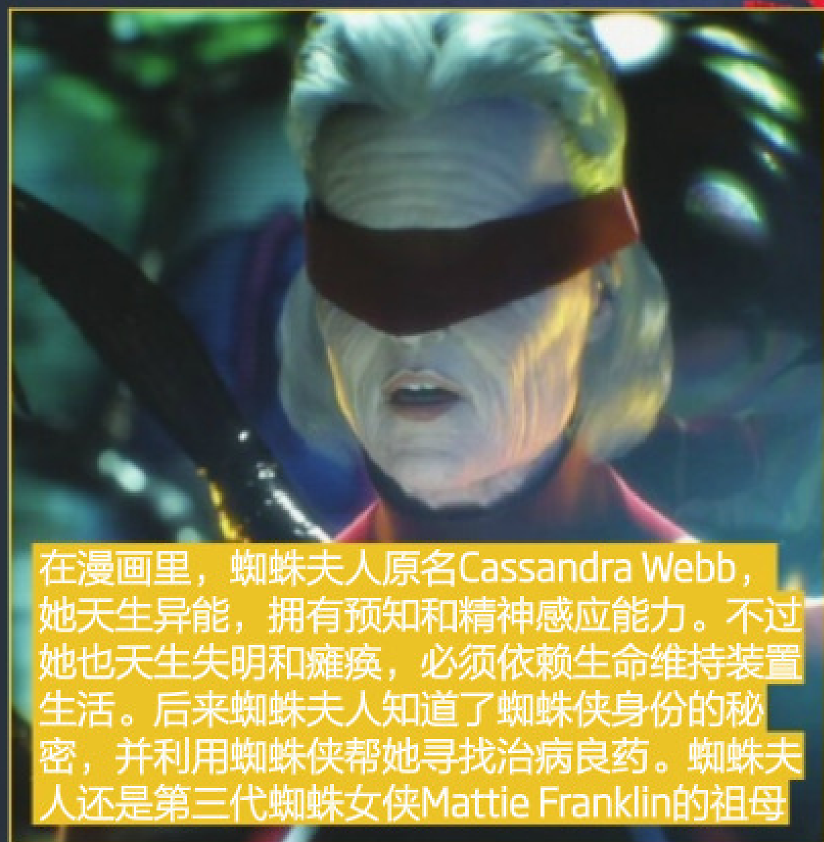
不同时空里的蜘蛛侠们听从“蜘蛛夫人”的召唤，和另外3个时空里不曾谋面的“同胞”一起拯救世界

最近几年美漫改编成风，超级英雄电影一部比一部火热，成了美国电影票房的重要支柱之一。至于游戏业内，新改编的“金刚狼”和“蝙蝠侠”游戏也可以扬眉吐气。但是看看曾经掀起超级英雄电影热潮的“蜘蛛侠”题材，迄今为止改编过的游戏作品惨不忍睹，手握游戏版权已达10年的Activision倒是不着急，他们把最新一款游戏的开发权交给了加拿大工作室Beenox。没听过这个名字？是的，又有多少人听过呢……

好吧，我们进入正题。大家都知道蜘蛛侠Peter Parker本是个普通的穷酸学生，被一只天赋异禀的蜘蛛咬了一口，“感染”上了超能力，从此草鸡变凤凰。就像从概率上说，一定有其它星球上在繁衍生命那样，被那种蜘蛛咬过的人也不止Peter Parker一个。但如果Marvel真的让世界同时蹦出无数的蜘蛛侠，那也太无聊了，利欲熏心的美国资本家们可不干这样杀鸡取卵的事，于是他们把不同习性和风格的蜘蛛侠安排在不同的时空里——除了生活在现代的Peter Parker，在中世纪黑死病肆虐的时期、在地理大发现时代等等，还有各种面目的蜘蛛侠曾经活跃一时。嗯，当然，不管如何大家都是正义的朋友。

游戏的故事要从现实世界说起，Peter Parker尾随宿敌神秘法师（Mysterio）来到一座博物馆，在打斗中，他不慎击碎了神秘法师刚刚窃得的魔力石板“秩序与混乱之碑”（Tablet of Order and Chaos），石碑分裂成4个碎片，散落在历史的不同时空维度里，唯一的挽救方法就是在不同的时空里将这些碎片收集起来，重新组合。于是，不同时空里的蜘蛛侠们听从“蜘蛛夫人”（Madame Web）的召唤，和另外3个时空里不曾谋面的“同胞”一起拯救世界。

4只蜘蛛分别是我们熟悉的现实时间轴里的蜘蛛侠（Amazing Spider-Man）、一副幻想风格的未来派蜘蛛侠（Spider-Man 2099）、来自于工业区的毒液蜘蛛（Ultimate Spider-Man）和上世纪30年代大萧条时期的黑暗蜘蛛（Spider-Man Noir）。对应这4位蜘蛛侠，关卡的美术风格也迥然不同：Amazing的画风类似于卡通渲染，Ultimate更具一些朋克味，2099


在漫画里，蜘蛛夫人原名Cassandra Webb，她天生异能，拥有预知和精神感应能力。不过她也天生失明和瘫痪，必须依赖生命维持装置生活。后来蜘蛛夫人知道了蜘蛛侠身份的秘密，并利用蜘蛛侠帮她寻找治病良药。蜘蛛夫人还是第三代蜘蛛女侠Mattie Franklin的祖母


Amazing Spider-Man
这正是我们熟悉的那位吐丝高手。作为战斗能力的补充，他的近身格斗快速而敏捷。他的蛛网拥有不同的功能，比如作为套索套住敌人，让他们丧失战斗力


Spider-Man 2099
灵感来自未来派的Marvel系列漫画，2099版的蜘蛛侠的扮相十分惹眼。他能利用蛛丝制成的"蝉翼"在空中高速飞行并随时降落，对付邪恶的未来恶棍们


吃我一记右勾拳


Ultimate Spider-Man
外形更具卡通色彩，超人服的配色迥然不同。Ultimate Spider-Man可以利用的武器是他的共生触手，他可以在战斗中改变触手的形态和能力

维度
4只蜘蛛分别是现实时间轴里的蜘蛛侠（Amazing Spider-Man）、一副幻想风格的未来派蜘蛛侠（Spider-Man 2099）、来自于工业区的毒液蜘蛛（Ultimate Spider-Man）和上世纪30年代大萧条时期的黑暗蜘蛛（Spider-Man Noir）


Spider-Man Noir
在1930年代的纽约，Spider-Man Noir一袭黑衣，隐藏在黑暗里伺机而动，神出鬼没。在黑夜的掩护下，他有足够的策略的手段给敌人一个"惊喜"


Spider-Man Noir的攻击和防御力很低，基本要靠偷袭得手

是标准的次世代又油又亮的感觉；而Noir的世界类似于《破坏者》那样的黑白片风格。

游戏放弃了"蜘蛛侠"系列一贯的开放式地图，改成了关卡制ACT，主要系统和近年来的主流ACT差不多，走豪快砍杀+升级购买技能的路线

当然蜘蛛侠的拿手绝活不能少，玩家也能到处攀爬、荡秋千，也能用蛛丝攻击。除了一般的通过杀敌和搜集来获得经验值，每一关的游戏还有大量挑战内容，如搜集多少个银骷髅、用特殊方式杀死若干个敌人、限时通关等等。经验值神通广大，除了购买各种连续技、附加效果，也能加强人物属性，或购买不同的服饰。

4个不同世界的蜘蛛侠差别并没有你想象的那么大。起码基本操作相同，连续技也大致一样，但配合每个时空里主角的能力设定，技能的攻击效果会有较大差别。4个世界的不同之处除了画面，更多体现在关卡设计上。Amazing的关卡最为平衡，也最接近于传统的蜘蛛侠风格；Ultimate是更为狂野的跑酷风格；2099的故事发生在摩天大楼摩肩接踵的未来城市，有许多高速运动的部分；Noir是最有特色的部分，以潜行为主，需要悄悄接近敌人，用蛛丝把他们一个个包成木乃伊。

欧美二线ACT的一大缺陷是杂兵战十分单调，本作也不例外。就算关卡不同，敌人也就大致那几个种类。前行关卡内，敌人AI不高，基本上沿固定路线巡逻，看到兄弟的木乃伊就挂在吊灯下也一样熟视无睹。不过另一方面，游戏的Boss战设计还算有趣，有些Boss战是类似《火影忍者》等作的格斗风格，有些Boss战又掺杂了解谜元素，当然还有些类似"战神"系列——但永远也超越不了"战神"系列。

《蜘蛛侠——破碎维度》的主机版已经在9月7日发售，并同时宣布将发售PC版。体验游戏，最大的缺点就是"蜘蛛侠"全系列的缺点——"蜘蛛侠"游戏全空间360度攀爬与跳跃的设定也带来了视角和控制上的紊乱，本作中的改善比较有限。基本上，《蜘蛛侠——破碎维度》会是一个典型的快餐型ACT，但比以前的作品会更有诚意，如果你能克服视角控制的问题，那么4种迥然不同的画风、丰富多彩的Boss战，还是颇有吸引力的，再加上对美漫超级英雄的爱，哪怕你是动作苦手，都还是非常值得去尝试的。P



一些登场的反派人物你相当熟悉


重攻击连续技蛛丝和石块的链状攻击颇有奎爷的风范


Spider-Man 2099擅长近身格斗，攻击时能瞬间来到敌人面前，还能发动类似"子弹时间"的技能

PC/PS3/X360

铁血船长

■Captain Blood■动作■SeaWolf■1C Company■2011年■广东 神之影




既然是扮演船长，海战就必不可少了

控制火炮攻击敌船需要考虑风向和射程，难度不小


激烈的海战，右下方的雷达允许你直接操纵舰船


决斗，你是我的对手吗？


血腥场面随处可见，每一刀都是血浆四溅


除了刀剑火枪，拳脚也是武器

Akella旗下的工作室SeaWolf重新接手开发工作，游戏也完全变了一个样：船长变得魁梧粗壮，刀剑不再是唯一武器

无论你看电影还是玩游戏，海盗在里面向来只有当反派的戏份。随着“加勒比海盗”的颠覆传统，仗义潇洒的Jack船长很快成为家喻户晓的人物。其实在Jack船长之前，也曾有过一位叱咤风云的“正派”海盗，他便是1922年英国作者Rafael Sabatini的小说《铁血船长》（Captain Blood）中的男主角Peter Blood（1935年又改编成电影）。时隔3/4个世纪，同名动作游戏将这个故事再次带给玩家——哦当然，你在《海盗时代Ⅱ——沉船之城》（Age of Pirates II: City of Abandoned Ships）应该见过他了。

好吧，说起这款游戏的历史必须从惊呼开始，比如：“铁血船长？至今还没出？”没错，早在2004年，俄罗斯开发商Akella就开始了这个项目，但开发进度非常缓慢，一直拖到2007年，原计划推出的Xbox版因为次世代主机已经大行其道不得不搁浅。其后，Akella旗下的工作室SeaWolf重新接手开发工作，游戏也完全变了一个样：船长变得魁梧粗壮，刀剑不再是唯一武器，战斗也变得血腥爽快……唯一不变的是，《铁血船长》依然由Rafael Sabatini的同名小说改编，主角Peter Blood原本只位悬壶济世的医生，却因救治几名叛军伤员被判处叛国罪，送往加勒比海地区巴巴多斯服刑。不甘心过着奴隶生活的Blood选择了海盗这条不归路，没想到居然成为赫赫有名的“铁血船长”。

《铁血船长》由近战和海战两部分组成。近战借鉴了《战神》等流行ACT的一些成功之处，身手不凡的铁血船长不仅能挥舞剑、刀、斧等多种冷兵器施展华丽的连续技，还能使用火枪、火炮等热兵器。你可以通过一连串的组合攻击使敌人处于临危状态，看准机会施展必杀，如掏出火枪近距离轰射，或者抓住敌人连续刺杀。这些超酷动作并非天生具有，需要花费金币购买。

海战方面放弃了操纵船只作战的战略方式，改为控制船长行动的动作方式，每一门火炮都需要船长自行控制（游戏视角会变成第一人称），还需要考虑射程和风向，这种情况想要准确命中，可不是一件容易的事情。当然，船只也会遭受敌人的火炮攻击，炮弹会在甲板上爆炸，你需要腾挪躲闪来避免受伤害。P

PC

死亡困境

■Trapped Dead■Headup Games■Headup Games■2010年11月■北京 红黑军团


原画：逃亡中的主角们


陷入困境的好人，手里只有一根棒球棒


用漫画的方式交代僵尸朋友们的特异功能

僵尸电影和僵尸游戏的爱好者永远是会感到饥渴的，况且真正跨越了想象力和粗制滥造的僵尸游戏还真不多

话说在上世纪80年代的堪萨斯城（Kansas City）有个名叫“篱笆岭”（Hedge Hill）的小镇。这个明尼苏达州的行政区因为种植的一种新型转基因玉米引发了一种新式病毒，这个病毒使整个食物链都发生了变异。一只受病毒感染的狗咬伤了当地一名居民，于是病毒开始在镇子里的人类之间传播。这时，两个无忧无虑的大学生，同时也是两个倒霉蛋——Mike和Gerald正毫不知情地向篱笆岭附近的一座加油站进发，并脑补着一趟轻松愉悦的公路旅行，他们并不知道数里之外的加油站里已经丧尸成群。

来自德国的独立开发商Headup Games的这款游戏看上去和最近流行的Arcade游戏似乎没什么不同，完全的俯视角、压迫式的环境，哦对了，还有支持4人在线合作通关。但制作者强调，游戏的玩法其实类似《盟军敢死队》（Commandos）或《赏金奇兵》（Desperados），是彻头彻尾的即时战术风格——选择不同的人物（共有6人可选）进入游戏，每个人具有不同的技能或武器、道具用来对抗或躲避僵尸，当然也会用到陷阱。比如，当你来到监狱的时候，你会注意到破裂的管道导致地面形成了一个水池，原本通在电椅上的高压电线正在空中晃来晃去，那么，接下来你知道该怎么做了吧……这意味着游戏的节奏不会很快，也不会向你喷涂大剂量的番茄酱，面对僵尸群的袭扰，你也不可能简单地从A点杀到B点。

在逃生路上，两位主角会碰到这么几位好汉：五大三粗的工人Klaus，因为身强力壮善于近身格斗；曾经出生入死的老兵Bo，在镇上拥有一家武器店，永远是队伍中的火力点；腰上缠着“救生圈”的治安官老John，虽然发福，枪法仍旧神乎其神；医院的残障人士Harper教授，很难理解他为何行动不便却独自活了这么久，其实很好解释：他被设计成了一个“牧师”！当然还有苗条性感的新闻记者Jo Ann小姐，她是主角团队里移动速度最快的人，不幸的是，这项超能力让她必须承担“引诱”僵尸的角色！

最后，制作团队不想让这个游戏失去僵尸片风范，他们保证向你还原出上世纪80年代B级片繁荣时期那种无法言语的时代风格和紧迫感。


开枪没有用，子弹不够多……


看这声势，医院里怎么会有幸存者呢


囚犯僵尸，这是你们应得的！

PC/X360

第一圣殿骑士

■The First Templar■动作■Haemimont Games AG■Kalypso Media■2011年第一季度■江苏 防弹手柄



1370年10月13日，也就是著名的“黑色星期五”，在法国国王菲利普四世的一纸密令下，全国各地的圣殿骑士被迅速逮捕，然后送上了火刑柱，带着无数的秘密葬身于烈焰中


格斗技能允许你在反击中击碎对手的盾牌


同时下手，合作愉快……


擅长刺杀的Marie可以悄无声息地解决落单的敌人

在“刺客信条”系列的世界观中，圣殿骑士们是几百年来一直试图控制人类历史走向的阴谋家

到了《第一圣殿骑士》中，他们终于可以摆脱这一黑脸形象了——这次我们的扮演对象是一群从塞浦路斯归来的圣殿骑士。制作组选取了14世纪初的法国作为游戏的历史舞台，此时的圣殿骑士已经从圣地回到欧洲，他们烧杀抢掠，累积了巨额财富，连法国国王都垂涎欲滴，一场灭顶之灾即将降临到他们的头上。玩家所扮演的骑士团队肩负找到圣杯的重任，他们将卷入由罗马教廷、宗教裁判所和法国王室合谋的惊天阴谋之中，并且会用自己的冒险对这一时期的重大历史事件进行重新诠释。

游戏崇尚冷兵器时代写实化的打斗，别想在这里头看见恶龙、魔法一类的东西，玩家必须依靠手中的利剑和盾牌来赢得每场战斗的胜利。除了ACT游戏中司空见惯的连招、反击技、防御崩坏技等招式，我们还看到了这款强调多人合作的游戏加入了合体连续技。比如你扮演一名力量型角色绕到敌人身后，一下将他举起，正前方的队友抓住他门户洞开的机会实施致命一击。你也可以把敌人掷到空中，其他队友对处于浮空状态下的敌人进行“空中接力”式的追加打击。

《第一圣殿骑士》加入了一些角色扮演要素，在冒险过程中会有主线和支线任务的划分。玩家能够赚取经验值用于为团队中的4名骑士解锁新技能，每个骑士都有一个技能十字架（Skill Cross），经验值所购得的宝石放在十字架对应的格子内，就可以解锁相关的被动、主动技能以及新招式，同时下一个对应的高阶技能也会向你开放（这个系统好眼熟）。玩家还可以将宝石从十字架上卸下，重新装配到其他的新技能上去。这一系统可以让玩家用有限的资源，不断根据敌人的类型去“洗天赋”。

尽管你所控制的这个骑士冒险团队都是人类，但他们依然拥有自己独门绝活，能够在一些特殊的任务中大显神威。比如队伍中的一位矮胖骑士，具有潜入能力。在一些正面强攻比较困难的任务中，他能够通过潜行模式，在小地图上清楚地看到敌人的视野范围和移动线路。另一位手持双刀的女骑士Marie不但擅长近身格斗和弓弩，而且还具有和“刺客信条”主角类似的飞檐走壁能力。P

PC

幕府将军2——全面战争

■Shogun 2: Total War■策略■Creative Assembly■SEGA■2011年■江苏 防弹手柄


《拿破仑》充满油画美感的战略地图让人赏心悦目，新作更进一步，首次加入了可自由缩放视角的3D地图，还会出现季节、天气和昼夜变化等视觉效果。领地上的内战建设和军事调动，也会以更加直观的方式展现

如今，传统的点击式冒险游戏已不像上世纪八九十年代那么盛行，但在德国，这类游戏仍有着顽强的生命力

Creative Assembly近日公布了一段《幕府将军2——全面战争》的实机操作Demo，内容为武田军vs.长宗我部军（一个在四国，另一个在关东，难道是专门为了演示本作的登陆战特性么）。奇怪的是，这款开发商有日资背景并且是以日本战国为题材的作品居然没有参展今年的TGS。好在随后开发商出面，就玩家们关心的几个问题进行了解答。

《幕府将军2》当初公布英雄单位时，引发了玩家们的巨大猜想，毕竟游戏初代的资料片中就出现过“剑圣”这一以单兵形式登场的强力单位，他们会继续以以一敌百的“无双”方式出现在本作中吗？开发人员表示，之前他们确实有过类似的想法，但最终还是被主设计师Jamie Ferguson否决了，他采用了另一种看上去更写实的表现方式：所谓的英雄单位，实际上是一名历史或传说中的英雄所统领的精英部队，就像《帝国——全面战争》中大英帝国的冷溪步兵团、“绿夹克”等有招募限制的超级军团那样。到了日本战国题材，就自然变成铃木重秀统领的杂贺众（铁炮）、显如上人的一向一揆众（僧兵）。英雄单位的招募与《帝国》中获得精英部队的方式一致：将对应训练设施提升到顶级。拥有一定顶级军事设施后会遭遇“封顶”，这意味着你无法集齐一支全明星阵容横行天下，只能有所取舍。

自《帝国》开始，“全面战争”系列的战略系统就将城市与附属的经济、工业和文化功能剥离开，这种区分方式非常符合日本战国时期“城”与“町”的概念，制作组于是在新作里套用了这一设计。本作中还允许玩家在不占领主城的情况下对城下町进行掠夺，非常适合偏爱小势力的玩家对群雄们进行Hit & Run式的骚扰作战。

到目前为止，开发商还没有公布9个可选派系的列表，但游戏中收录的大名数量有可能达到《信长之野望——岚世记》（信長の野望・嵐世記）的规模：采用《帝国》中“主要势力”和“次要势力”的划分方式，详尽再现战国时期各势力的分布。

《幕府将军2》依然保持着系列标志性的古装战争电影的气场，在战略设计上也有创新。如果SEGA真的有意将它打入本土市场，可能还要给制作组多派几个历史顾问——毕竟足轻们挥舞着武士刀对切的场面实在是太囧了！


武士单挑场面怎么搞得像日本鬼片？


长宗我部家的骑马武士们高举着野太刀冲锋……


可自由缩放视角的3D地图

PC/X360

龙骑士传说

■Divinity II - The Dragon Knight Saga■角色扮演■Larian Studios■Focus Home Interactive■2010年11月

Focus Home Interactive宣布将在11月份发布一个新的Title——《神界Ⅱ——龙骑士传说》（Divinity II: The Dragon Knight Saga），并且已经发布了一支预告片。这款游戏实际上是Larian Studios将之前发售的《神界Ⅱ——龙裔》（Divinity II: Ego Draconis）及资料片《神界Ⅱ——复仇之火》（Divinity II: Flames of Vengeance）整合后的版本。

按照Larian Studios的说法，其中《神界Ⅱ——龙裔》的部分也经过了全新的重制，在画质和内容方面均有一定变化。最终整合后的游戏包括至少180个任务以及至少100个小时的游戏时间。和以往一样，游戏将首先发行欧版。P


我们可以理解为《神界Ⅱ》完全去Bug版么？

SEE Virtual Worlds宣布，正在开发以美国流行歌坛巨星Michael Jackson为主题的在线游戏《迈克尔星球》，强调将带给玩家独一无二的互动游戏与社交体验。游戏将创造出以Michael Jackson为主题的让玩家身历其境的虚拟游戏空间，里面将融合Michael Jackson的音乐、生活与他所关切的全球议题等。

发行商透露，这是一个内容庞大的在线社群网络，提供丰富多样的小游戏，而且必须与其它玩家一起合作完成的内容非常多。虽然游戏的主要内容是在一个虚拟空间中展现歌手的生活，并且提供多样化的互动合作的机会，但这款游戏其实并不局限于音乐的应用，而更像是一个强调互动的娱乐社区。SEE Virtual Worlds强调，游戏一切内容都经过Jackson遗产管理机构的授权。这将是Ubisoft得到授权之外，第二款获得相关授权并得以制作的MJ游戏。P



游戏将以全3D引擎展现一个巨大的交互空间


这个墓地的场景真是惹人联想

PC

迈克尔星球

■Planet Michael■在线音乐■MindArk■SEE Virtual Worlds■2011年

PC

亚当历险记第二章

■Adam's Venture: Episode 2 - Solomon's Secret■冒险■Vertigo Games■Iceberg Interactive■2011年

Vertigo Games去年推出了一款全3D的冒险游戏《亚当历险记第一章——寻找失落花园》（Adam's Venture: Episode 1 – The Search for the Lost Garden）。除了带有经典冒险游戏元素外，游戏的情节上偏重于历史和考古元素。现在Vertigo Games公布了它的续集《所罗门的秘密》。游戏发生在20世纪20年代的耶路撒冷，在那里，主角Adam卷人一起阴谋当中，阴谋家们正在那里到处挖掘传说中的“所罗门的宝藏”，然而实情真的如表面那样简单么？Vertigo Games目前已经开放了游戏官网（http://www.adams-venture.com）并通过不断更新的开发者博客公布最新的游戏情报。P


纯3D引擎的冒险游戏还真是不多见

位于瑞典哥德堡的Keldyn Interactive工作室宣布了一款僵尸题材游戏《死亡战将》。“Dead meets Lead”这个标题透露了游戏的背景，玩家将扮演一位18世纪的英国将军，他受到教会的委派，前往一座小岛上帮助居民摆脱僵尸和疾病的困扰。由于他乘坐的船只在途中遇险，只有他一人幸存下来并登上小岛，他只能展开了独自一人的调查和冒险。利用手中的剑和枪不仅要对抗变成僵尸的村民，还要对付黑暗中的野兽，并且逐步调查事件背后的神秘力量。

《死亡战将》是一款快节奏的僵尸割草游戏，游戏视角采用流行的第三人称俯视视角，战斗也以爽快为主。Keldyn Interactive目前已经公布了游戏的首批原画和游戏截图，并且已经开始接受内测的注册申请，玩家可以前往游戏官网（http://deadmeetslead.com）注册提交申请。P


主角的原画


僵尸们法力无边

PC

死亡战将

■Dead meets Lead■动作■Keldyn Interactive■Keldyn Interacti
■未定■

PC

猎杀——地狱降临

■The Haunted: Hells Reach■射击■Haunted Dev. Team■未定■2011年

这是一款由获奖的独立游戏开发团队Haunted Dev. Team使用虚幻3引擎制作的一款商业制作。该团队原先致力于制作《虚幻竞技场3》的游戏MOD，现在在此基础上将制作成《猎杀——地狱降临》，成为在PC和家用机平台上发售的数字下载游戏，预定在2011年发售。厂商还公布了游戏的首支预告片，以及一批游戏截图。游戏完全以主视角展开，作为一款射击游戏，将为玩家提供超过30种的可使用武器和6个各异的战斗地图。

对应数字下载的发行方式，还将提供合作通关与在线对战模式等必不可少的内容。你可以扮演人类和魔鬼两大阵营展开节奏快速的大乱斗。P

绝不缺少血浆和疯狂

PC

仙剑奇侠传五

■Chinese Paladin 5■角色扮演■北京软星■寰宇之星■未定

《仙剑奇侠传五》日前在官方博客上公布了游戏的最新Boss图片。公布的Boss分别为：火焰系Boss“炎舞”及双子型Boss“执宿、疚业”，将会给玩家带来不同的战斗体验。据官网称，火焰系Boss除了以Boss身份登场外，在游戏中还有其他特别的作用，具体有什么特别的作用，官网并没有进一步说明；执宿和疚业采用了以前武侠游戏里少见的双子设计，在招式上会相互配合，如果玩家长时间让他们两个都存活的话会在对抗他们的过程中承受不小的压力。

在国庆长假之前，“仙剑五”官网就发布了第一部宣传视频，取得了不错的反响。对目前已经公开的两位游戏主角——龙幽和小蛮有了深刻的印象。大量主角、配角形象以及Boss的公布似乎表明，“仙剑五”已经有了较高的开发度，我们期待开发人员逐渐公开游戏系统等更深入的消息。P


主角之龙幽和小蛮


双子Boss执宿和疚业

PC

科林·麦克雷尘埃3

■Colin McRae : DiRT 3■竞速■Codemasters■Codemasters■2011年

《科林·麦克雷尘埃3》的首席设计师Stuart Hood近日表示，《尘埃3》将可以分享Codemasters另一部作品《F1 2010》的重要功能——深度天气系统。

《尘埃3》和《F1 2010》使用的都是同一个Ego引擎，Stuart Hood和高级制作人Paul Jeal一起讨论了《尘埃3》可以借鉴的其它游戏中的功能，并认为天气系统是最好的选择。虽然它们是两款不同的游戏，但是它们的底层技术还是一样的。《F1 2010》发售后，虽然评价并非非常之高，但无人不对真实的天气系统印象深刻。此前的“尘埃”游戏赛道都是阳光明媚，但《尘埃3》制作组已经加入雪地场景，令人期待。P


除了高难度的障碍，还有不再一成不变的天气会为难你

PC

远古遗迹守护者2

■DOTA 2■即时战略■Valve Software■Valve Software■2011年

Valve Software近日宣布，将与原DotA（Defense of the Ancients，远古遗迹守护者）的领军人物“冰蛙”（IceFrog）联手开发基于DotA的全新游戏，并直接命名为“DOTA 2”，预计明年登陆PC和Mac平台。

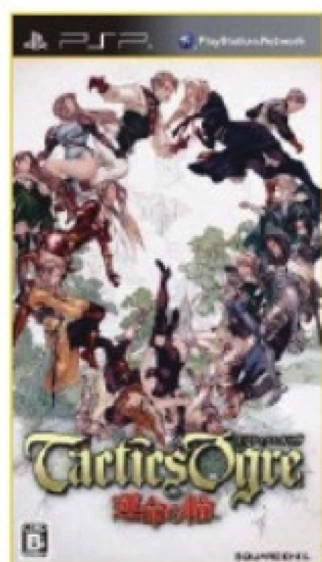
Valve许诺在新作中保留原作的设计元素。项目负责人Erik Johnson解释说，Valve相信原作的设计元素事出有因，因此会充分尊重冰蛙过去的成果，他还称赞IceFrog是所见过的“最聪明的设计师之一”。因此外界普遍猜测，《DOTA 2》至少是原作的技术升级版。

新作将采用Source引擎开发，拥有一系列增强的图像效果，还内置语音聊天及AI Bots，以便某一方退出时及时救场或开设练习局，但该作不设单机战役。

游戏预计将如原DotA一样提供长期的对战和补丁升级服务，并允许用户及第三方为其提供更为丰富的自创MOD内容。P



随游戏一起公布的一批人设图



皇家骑士团
命运之轮

■タクティクスオウガ 運命の輪■Square Enix■Square Enix■策略/角色扮演■PSP■2010年11月11日■日版

《皇家骑士团》是1995年于SFC上发售的策略/角色扮演游戏（SRPG）。游戏采用了当时罕见的高低差的场地设定和根据速度而决定单位行动顺序的系统，再加上饱满的世界设定与故事内容，成为玩家心中的经典之作。经历15年时光后，本作要即将在PSP上复活。

本作在原作基础上作了很大的改进并追加新的系统。比如在原作中骑士本来是男性角色的专属职业，在本作中也可以让女性角色转职成为骑士了。而魔法剑士与女忍者则是首次登场的职业。魔法剑士擅长的武器是剑，此外还可以学到数种攻击魔法与回复魔法，是不错的辅助型职业；女忍者的敏捷值很高，无论是担任前锋或后卫都可以有效地发挥其机动力。本作的培育方式不再是培育个别单位，而是可对整个骑士团进行培育和强化，各单位出击参战并获胜后，就会获得用来升级的经验值。此外等级并不是用来显示各单位的强度，而是表示骑士团内各职业强度的数值。也就是说，不管以哪个单位转职，都会保有骑士团所培育的职业等级。P



本作的剧情也是一大亮点



PSP版有了很大的改进并追加新的系统



索尼克
色彩

■Sonic: Colors■SEGA■SEGA■动作■DS/Wii■2010年11月12日■美版

本作是“索尼克”系列的全新续作，在继承系列传统的高速动作要素之外，本作加入了和各种色彩相关的“色彩力量”。如启动红色的“爆发力量”（Red Burst）后，索尼克的身体将会被火焰包围，可以冲撞敌人、破坏墙壁，还可以用来对付热气球等机关；而橙色的“火箭力量”（Orange Rocket）会让索尼克变身为火箭，跳跃力得到加强，可以跳到以往无法到达的高处。本作的怪物也会有颜色的区分，比如新登场的蛋头博士的辅助机器人，不同颜色会有不同的性格特点——红色的十分坚强，而黄色的则有些迷糊。

本作的舞台设定在以蛋头博士建造的宇宙游乐场为中心的众多小行星周围。索尼克和以往一样，将在众多色彩艳丽的场景中高速穿梭冒险。除了蛋头博头，玩家还会在本作中见到我们的老朋友——有两条尾巴的黄色小狐狸塔尔斯（Tails，全名Miles Prower）。他的独特之处在于两条尾巴可以象直升机一般缠绕旋转，拥有飞行能力，且具有超人智慧，是机械制造的天才。作为辅助角色，塔尔斯将在部分场景中为索尼克提供帮助。P


鲜艳的场景一直是“索尼克”系列的特色


借助橙色的火箭力量跳到高处

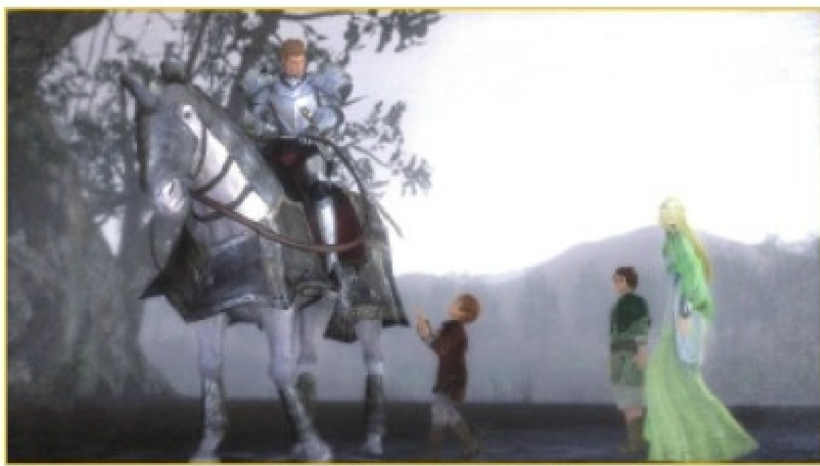


三位一体
龙士传说：零

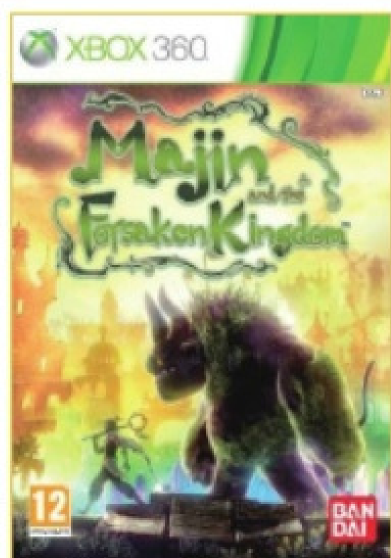
■Trinity: Zill O'll Zero■KOEI■KOEI■动作■PS3■2010年11月25日■美版/日版

《三位一体——龙士传说：零》是以1999年发售的RPG《龙士传说》的世界为基础，由制作了“真·三国无双”系列的ω-Force小组投入开发的作品。讲述的是拜亚西昂大陆上，居住了人类、精灵等多种特色种族，国家与种族间纷争不断。主角阿瑞伍斯在小时候因为某个神秘事件失去了父亲，为了为父报仇，选择了成为剑斗士磨练身手。但在他与同伴周游世界时，被卷入疑云密布的事件中。

在游戏中玩家可以装备不同的武器，比如剑、魔杖等，而根据装备的不同所使用的技能也会随之改变，玩家需要根据环境和敌人的变化选择合适的武器技能，在爽快战斗的同时强调战斗的策略性。玩家可选择3名不同类型的角色组成冒险小队。战斗中可以自由更换角色，角色间可以互相配合，实现真正“三位一体”的华丽攻击。另外，地形也会因战斗而变化，被击中倒下的柱子、因火系魔法而燃烧的物品，战斗中都可以适当加以利用。探索中无法通过的水池可以利用冰冻魔法冻住通过，瘫倒的石柱也可以被特定角色用来当武器，等等。P


千万别再是奇幻背景的“无双”


角色间可以互相配合，实现三位一体的华丽攻击



魔人与
被遗忘的国度

■Majin and the Forsaken Kingdom■Game Republic■NBGI■动作■PS3/X360■2010年11月26日■美版

本作是由“源氏”系列的制作组Game Republic制作的全新游戏，由著名的日本游戏制作人冈本吉起负责，风格是陷阱类的动作解谜。游戏讲述了一个欣欣向荣的王国在数百年前不知何故遭遇到黑暗力量的笼罩导致覆灭。游戏的主角是一名年轻的人类盗贼，他利用敏捷的身手潜入王国城堡内部企图盗窃财宝，却阴差阳错地唤醒了沉睡百年的魔人，两者遂结伴而行，踏上了逃出黑暗势力追杀的旅途。

在本作中，由于魔人被封印了100年的漫长时间，因此使得他能够净化黑暗的特别力量也随着记忆一起失去。这些失去的能力，都可以透过吞食封印力量的果实来慢慢恢复，玩家可以利用这些力量来帮助自己解开场景中的各种机关陷阱。比如将河中的水吸入嘴中，再到水车前吐出来，就让水车重新转动以打开新的道路；或利用雷的力量连接失去电力的开关。在战斗中，还可以用闪电攻击敌人，释放咆哮让敌人恐惧，甚至在弓箭手准备放箭时让魔人释放风之力，将敌人吹飞。P



人类盗贼和魔人的故事



利用雷击来麻痹敌人



龙珠
怒气爆发2

■DragonBall: Raging Blast 2■NBGI■NBGI■格斗■PS3/X360■2010年11月11日■美版/日版

由3D动漫改编的高人气格斗游戏《龙珠——怒气爆发》将推出全新续作，以“破坏”“高速”“战略”为卖点的本作参战人数将超过百位（包括新旧角色），画面将会呈现符合次世代平台水准的高画质，本作采用了真人动作捕捉的技术，一招一式都很流畅自然，角色面部表情刻画和环境设定都会比前作更加真实。主题曲是由动漫界的老牌歌手影山浩宣所演唱的“Battle of Omega”，十分热血，符合本作的速度感。

本作新增了迅猛炸裂系统，即将气集到最满，在情绪到达最高涨的瞬间按下加速键，就可以发动30秒的超级模式。在这个状态虽然无法使用必杀技和究极技，但格斗能力会超大幅提升。在这个模式下连段的效率也会提升，背景和天气的效果都会变化，看起来十分地有魄力。在银河模式中，需要用各个角色完成任务，过关的话会追加新的任务。根据完成任务的进度会追加可使用的新角色、动画图片和零件等。在任务中会出现“时机动作”，即在特定时机作出指定的动作的话，就可以得到加成点数，用来培养角色。P



一招一式都很流畅自然



本作新增了迅猛炸裂系统



尖顶帽与魔法之店

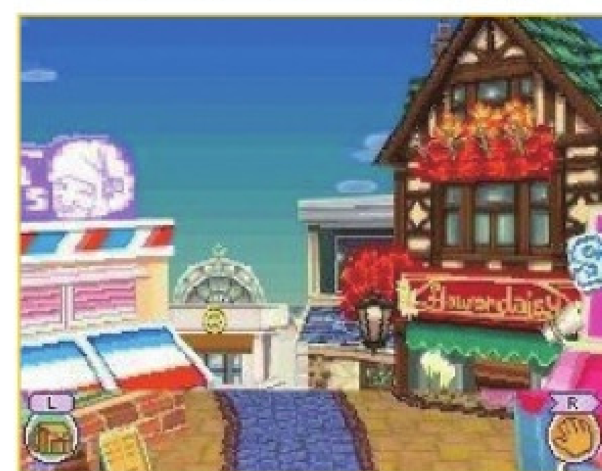
■とんがりボウシと魔法のお店■Konami■Konami■模拟经营■DS■2010年11月11日■日版

本作是两年前于DS平台推出的《尖顶帽与魔法的365天》的全新续作。在游戏中玩家扮演一名刚进入魔法学校的见习魔法师，向成为大魔法师的目标努力，并在小镇内和各种各样的朋友、居民们展开交流，进行模拟的魔法世界生活。本作新加入了自己开店、奇妙事件、新的街道设施等多种元素。在本作中，玩家可以开设属于自己的蛋糕店、餐厅、服装店、首饰店等种类丰富的店铺，店铺的经营形式确定为迷你游戏的形式。

和前作一样，游戏中的时间也会随着现实中的时间一样同步地慢慢流逝，只不过游戏中的人物是在一个不可思议的世界中展开不可思议的生活。玩家可以使用触摸屏幕或是按键两种不同的形式进行游戏，在开始游戏后，与各种人物对话都可以发生各种事件。此外，本作将可以继承前作的存档，在本作中解决了“不可思议的时间”的谜题后，将会追加新的内容，前作中“不可思议的生物”也会出现。游戏的人物的设计非常可爱，街道的外观和各种小道具都刻画得很精致。和平的魔法之国，令人得到治愈感。P



在游戏中可以经营各种小店



魔法国度的人和物都十分可爱

头条新闻

■《魔兽世界——大灾变》定于12月7日发售



典藏版封面与赠品的展示

暴雪娱乐正式宣布，其广受欢迎的MMORPG《魔兽世界》的第三个资料片《大灾变》（World of Warcraft: Cataclysm，繁体中文译名为《浩劫与重生》，简体中文译名很可能是《大地的裂变》）将在12月7日正式发售。其中，北美、欧洲、墨西哥、阿根廷、智利和俄罗斯等国家与地区会在12月7日率先开放服务器；韩服、台服将在12月9日开放，中国大陆地区上线日期另行通知。《大灾变》的零售版本照例是DVD-ROM格式，支持Windows XP/Vista/7系统以及Macintosh，建议零售价为39.99美元。另外有赠送宠物、画册等内容的典藏版，售价79.99美元。但与以前不同的是，暴雪网上商店还将首次提供这款游戏的数字下载。根据暴雪早前的说明，通过网上购买的玩家可以提前下载，但只有在7日早上才会解锁游戏内容，而不是像零售版本一样在午夜发售后就可以开始练级。

■《魔兽世界》用户数达到1200万


利用载具系统来玩《植物战僵尸》

暴雪娱乐近日宣布，《魔兽世界》的全球用户总数已经突破了1200万，这个新的纪录是在中国大陆地区开放《巫妖王之怒》后达到的，另外12月7日将推出第三个资料片《大灾变》的消息可能也吸引了一些玩家。《魔兽世界》在推出后就不断刷新用户总数的纪录，2005年12月随着《燃烧的远征》的发售，全球用户首次突破500万；2008年1月达到1000万。其中很大一部分用户是来自中国大陆地区的玩家（以及庞大的欧、美服中来自中国的打金工人）。据估计，当年网易从第九城市手中得到代理权时，仅仅中国大陆地区的用户总数已经突破500万。

■《魔兽世界》将开通手机公会聊天功能

在加入了远程拍卖行功能后，暴雪娱乐又计划加入远程公会聊天功能。购买了远程拍卖行功能（每月2.99美元）的玩家将可以同时获得远程公会聊天功能，通过手机在不登录游戏的情况下继续与公会的朋友通过公会频道、管理员频道和密语进行交流。另外也可以通过网页登录官方英雄榜网站来使用这个功能。

■《大灾变》将加入公会人数上限

在目前的《魔兽世界》版本中，公会人数是没有限制的，加入公会就像加入一个聊天频道一样，没有太多的影响。但暴雪宣布，由于《大灾变》中公会功能将大大强化，加入公会等级、公会成就等内容，这些内容需要计算所有公会成员的贡献，可能给人数过多的公会带来麻烦。暴雪的做法是，在4.0.1版本中就引入公会人数上限的设定，最初规定是600人，后来考虑服务器的承受能力后调高为1000人。已有的超过1000人的公会仍将可以照常运作，也可以取得公会成就，不受影响，但无法加入新成员，旧成员如果离会也无法重新加入，除非人数降到1000人以下。

月评

■山寨之王

《大灾变》测试中，暴雪在希尔斯布莱德丘陵添加了一个模仿《植物战僵尸》的任务，看到有的报道惊呼，神一样的暴雪居然也山寨。拜托，山寨本来就是暴雪的强项好不好。《魔兽世界》本身就山寨了《无尽的任务》，《魔兽世界》发展过程中也不断“借鉴”各种插件的功能；剧情方面，上古之神的名字和背景脱胎自现成的小说。暴雪从来就不是才华洋溢的大师，而是精雕细琢的匠人，但是它往往可以把借鉴过来的东西尽力完善，所以它能够成功。

《魔兽世界》已是非常容易上手的游戏了，但暴雪并不满足，还在不断改进。不断山寨流行插件的功能，不断吸收好的点子。《大灾变》一半的内容，都是为了新手，加入了非常体贴、逐步引导玩家熟悉功能的帮助，改进了法术/技能的学习，增加和完善了任务助手的功能，增加了返回墓地的功能，增加了通过视觉效果提示特效触发的功能，大大改进了1～60级的升级体验，这些都是为了让新手能够更轻松地进入这个游戏。

来看看一个反面典型。《最终幻想XⅣ》（Final Fantasy XIV）正好在《大灾变》前的空档里推出了，本来以为以FF在欧美的群众基础，它将成为《魔兽世界》最有力的对手。可结果呢，搞得好像都没几个人注意到FF14出了一样。一方面，SE似乎不太会开拓欧美市场，也没有10天免费试玩之类的推广。另一方面，游戏虽有出色的画面和故事，但系统设计对新手极不友好，进游戏就把你丢那儿不知该干嘛，只能自己慢慢摸索。交易方面，还有什么“拍卖行不符合网游社交正道”的无聊说法（虽然他们已经反悔在制作拍卖行）。最后Gamespot给了它4/10的超低分，不管是不是完全公正，已经足以说明问题。P


日系网络游戏还是显得那么“肥猪流”

大灾变
●制作：Blizzard Entertainment●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：封闭测试
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/

■福建 风梦秋

考古，《大灾变》的新生活技能

《大灾变》在专业方面只增加一项新的生活技能：考古。作为急救、钓鱼、烹饪一样的生活技能，任何人都可以学习。最初设计是跟泰坦铭文配合的，后来泰坦铭文的整个主意因为不完善被砍了，考古的重要性也有所降低，但这个专业还是有些好处的，至少无聊时也可以消磨时间。

考古技能的学习

考古技能的学习地点，联盟玩家是在风暴城的图书馆，训练师不用猜也知道了，就是那位喜欢上天入地下海冒险（添乱）和寻找（破坏）古迹的哈里森·琼斯（好囧的名字）。

学习以后，打开世界地图你会看到一些区域上面有1～4个铲子图标，就表示那里有可以发掘的考古地点，点击那些区域就可以看到更具体的地点。每块大陆都有4个随机的地点，总共16个。这些地点总是出现在适合你的等级或更低的区域。虽然蓝贴说明，外域等地区要求较高的考古技能，但目前测试版本并没有限制。即使技能非常低也可以去任何区域挖掘。另外考古地点因人而异，你的考古地点只有你自己能够挖掘，与别人无关，不存在竞争。

前往任何一个考古地点，然后点击专业技能界面“考古”下面铲子的图标，就会出现一个探测仪器，像一个望远镜，旁边还有个灯。望远镜大头朝向的方向就是文物埋藏地点的方向，灯表示距离，红灯表示还很远，黄灯就比较接近，而绿灯的话就是在40码以内了。你可以不断使用探测技能来逐步接近目标，或在考古地点区域的周边使用来进行定位。反正找到正确地点后进行探测，地上就会出现可以拾取的文物了，拾取到的是考古碎片，还不是具体的物品。挖出来的文物只有你自己可以拾取，不用担心被打劫。



查看考古地点


架起仪器四下探测


文物的说明，距离把它拼起来，还有43个碎片……


上古之神的祝福

考古碎片

考古碎片按种族分为很多种，有矮人、暗夜精灵、兽人、图尔维尔（守护奥丹姆的石头半人半猫科种族）等等，只限于较古老有历史的，人类这种相比起来历史短暂的就没有考古碎片。一般根据考古地点就可以判断，都是符合历史的，比如东部王国就以矮人的为主，外域才有兽人和德莱尼的。每个种族的碎片第一次挖出时会随机开始一个项目，一般是普通（Common）物品，也会有稀有（Rare）物品。然后你需要继续寻找这个种族的碎片来完成它，少的要30块，多的要100块。找够碎片后就可以获得那个物品，大多数只是没有任何实际价值、用来了解《魔兽世界》历史背景的灰色物品，但也有宠物、坐骑，甚至是账号绑定的《大灾变》入门级史诗装备。每个种族同时进行的项目只有一个，但多个种族的可以同时进行。一般物品是不会重复的，除非你已经找到了当前技能所能找到的所有文物。

每个考古地点可以挖掘3次，之后会随机在各地出现更多的地点。由于《大灾变》增加了提升专业技能也能获得经验值的设计，目前测试版本里，笔者84级的法师每次挖掘可获得6万多经验值，相当于奥丹姆一个任务的奖励。由于目前测试版本高等级地区任务仍然Bug不断，公会有一个朋友最后就是通过考古来练到85级的。不过考古提升缓慢，经常要在不同区域间飞来飞去，虽然可行，但效率并不高。不管你是喜欢成就，喜欢收集宠物、坐骑，还是喜欢故事，还是讲究实际，都可以从考古专业中有所收获，下面是考古专业的部分奖励：

地面坐骑：Fossilized Raptor（化石恐龙）；Scepter of Az'Aqir（阿兹亚基节杖）：黑色甲虫之外又一只可以在安其拉外使用的甲虫坐骑。

宠物：Crawling Hand（爬行的手）；Clockwork Gnome（机械侏儒）；Fozzilized Hatchling（化石恐龙宝宝）。

趣味物品：

The Innkeeper's Daughter（旅馆老板的女儿）：说明文字是：一个在洛克莫丹附近的旅馆老板，他的女儿总是喜欢离家远走，久而久之玷污了父亲的名声。父亲就拜托一位侏儒术士设法，把这个女儿变成了炉石，这样她总是会回到旅馆……

你还可以发掘几种物品等级359的史诗级武器、饰品（《大灾变》第一级史诗装备，类似《巫妖王之怒》200的史诗装备），都是账号绑定的。

魔兽世界

●制作：Blizzard Entertainment●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：封闭测试
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/

■福建 风梦秋

《魔兽世界》，迎接4.0.3

“没有《大灾变》的《大灾变》”，4.0.1补丁已经更新了，但是，除了带来无数的麻烦（下载巨大补丁的麻烦，升级出现错误的麻烦，服务器不稳定的麻烦，适应新系统的麻烦，很多插件不能用的麻烦，适合各职业新天赋的麻烦）外，其实并没有什么增加可玩的新东西。

真正的内容，其实是10月12日更新4.0.1后的4.0.3补丁。因为《大灾变》这个资料片情况特殊，暴雪也采用了“两步走”的方式，先更新4.0.1，引入新系统；再更新4.0.3，引入被“大灾变”所改变的旧世界。4.0.3更新以后，我们就要跟一些熟悉的事物说永别了，同时也会迎来一些新鲜的东西。

那么，对在台服玩的朋友，有什么是应该赶在4.0.3之前完成的呢？国服的群众可能会表示没关系，但是不要忘记虽然WLK一度“忘了开”，3.0可是早早就更新了，4.0.1和4.0.3或许也并不是那么遥远。

赶在4.0.3之前应该完成的事

1.到东部王国和卡利姆多的各个区域“留影”作为纪念。

4.0.3以后这两块大陆就彻底改变了，原有的区域不会以“位面技术”或任何其它形式继续存在。有个别区域变化不大，但很多区域都有翻天覆地的变化，比如千针石林、荒芜之地、奥格瑞玛等，完全不是我们熟悉的样子了。另外，有些熟悉的NPC也会消失，比如死亡矿井的范克里夫。

2.祖尔格拉布相关

祖尔格拉布将不再作为一个团队副本。虽然通过任务等种种迹象让我们猜测暴雪对其另有计划，但看来要么他们改变了计划，要么就是眼下太忙顾不上了。相关成就都改为光辉事迹，目前只能假定这个《魔兽世界》第一个小型团队副本（20人，正是通过祖尔格拉布的和安其拉废墟的尝试，后来才有了卡拉赞这个经典的10人副本）一去不复返了。

变成光辉事迹的成就有：

祖尔格拉布：杀死哈卡；赞达拉部族的英雄：祖尔格拉布关联的赞达拉部族声望崇拜（这个声望也将被删除）；致命垂钓：在祖尔格拉布中钓起加兹兰卡。

消失的事物主要有：高阶祭司塞卡尔掉落的坐骑迅捷祖利安猛虎；血领主曼多基尔掉落的坐骑拉扎什迅猛龙；副本内的小怪拉扎希迅猛龙掉落的小宠物小拉札希迅猛龙；加兹兰卡掉落的法师技能书“秘典：变形术：龟”。

3.旧大陆的小宠物

这个在9月中旬刊提过一下，这里列出更完整的资料：

烟网蜘蛛和座狼幼崽：燃烧平原的“基布雷尔”提供的任务奖励，这些任务在最新测试版本中找不到；精龙宝宝：联盟方的任务在最新测试版本中仍然没有重新加入，而联盟玩家是无法攻击小精龙的；黑纹灰猫：银松森林的稀有怪物达拉然书记员不存在了，达拉然周围的怪物似乎也有变化，这个宠物可能无法取得，至少稀有程度会提高；红龙宝宝、蓝龙宝宝、绿龙宝宝：掉落这些宠物的怪物已经消失了。

这些宠物很多是使用后绑定的，奸商们可能已经行动起来了，也是为将来的宠物收集者造福。不过暴雪的想法是很难猜测的，到底是改造旧世界不让一些东西灭绝就不算改造，还是说只是现在太忙顾不上，以后会进行调整，这很难讲，所以……投机需谨慎！

4.博学者成就

博学者成就的差别只是，现在东部王国和卡利姆多的任务是统一计算的，而到了4.0.3或《大灾变》，会改成跟外域/诺森德一样按各地区算，任务更多，而且还会需要完成《大灾变》各个80～85级区域的任务成就。

5.流沙精英

流沙节杖任务线将会永久消失，已经完成过整个任务线但是没有拿到坐骑的，也会得到一项光辉事迹。

6.十字军试炼的成就和坐骑

大十字军试炼10/25人尝试次数的贡品设计将被移除，10人50/50箱子里必出的迅捷联盟战马/迅捷部落战狼，以及25人50/50一人不死成就奖励的白



台服《大灾变》更新补丁，大小为4


更新完成后的登录界面每个种族都更换了背景


荒芜之地变得面目全非


千针石林任务，海盗头子鬼魂在旁边唐僧：很烦吧？下次你为了把钥匙就杀人前先想想清楚！

色十字军战马/黑色十字军战马都将绝版。不过蓝帖同样说明以后如有合适途径可能重新加入贡品坐骑。

7.米米隆的头和无敌

这两种坐骑将会改为“非常低的几率”掉落。

《大灾变》改造1～60级内容，很多人一直以来都有各种猜测和担心，其实公会成就已经证明（蓝贴也说过），有变动的旧副本只有祖尔格拉布，还有安其拉废墟从20人副本改为10人副本（只是人数上限改变，内容没什么变化），其它的如MC、BWL等等都没有变化，逐风剑也仍然可以拿到。

4.0.3也带来新的乐趣

当然，4.0.3也带来新的乐趣，到时候我们可以做的有：

1.玩山寨版《植物战僵尸》

在希尔斯布莱德丘陵西北、达拉然原址南边的一个农场，可从一个植物学家处接到“宁神花大战食尸鬼”任务，这是一系列利用载具系统来进行的小游戏，类似于上面提到那个非常流行的益智游戏。闲着就去那里玩玩这个小游戏吧，还有歌唱向日葵宠物可以拿呢，另有两项相关成就/光辉事迹：

Don't Want No Zombies on My Lawn（我的草坪上不允许有僵尸）：在该任务的无尽模式中挺过15波进攻。

Bloom and Doom（绽放与末日）：在该任务中达成几项条件。

2.完成改造后各地区低等级的任务

就像笔者在9月中旬刊《大灾变》的介绍中提到过的，改造后在低等级地区体验任务非常舒服，而且有很多任务都相当有趣，比如赤脊山“兰博”系列任务、西部荒野迪菲亚兄弟会重新崛起的故事、荆棘谷小恐龙的任务线、石爪山“大规模杀伤性武器”任务线等，还有环形山的“堂吉诃德”任务线。这些低等级地区的任务也能让你更好地了解《魔兽世界》故事的发展，了解死亡之翼造成的《大灾变》前前后后的影响，为进入《大灾变》的高级地区做一个很好的铺垫。

3.相关任务成就

在低等级地区体验任务的同时可以顺便完成几项相关的成就，它们是：

Full Caravan（完整车队）：在东瘟疫之地邀请8个NPC加入Fiona的旅行团体。在东瘟疫之地的入口处马车旁替Fiona完成几个任务，找回两个分散的同伴后，在马车处通过可重复任务选择不同的Buff，即算作“邀请”了Fiona等3人。然后选择上马车前往第一个塔楼，完成杀瘟疫蝙蝠的任务可以邀请塔顶的Argus Highbeacon，完成Darrowshire的任务线可以邀请Pamela Redpath。然后前往第二座塔，完成塔北边Vex’tul的任务后可以邀请他。最后在圣光之愿礼拜堂跟Beezil Linkspanner谈话可以邀请他，最后完成礼拜堂的任务后萨满Rimblat Earthshatter也会提出加入。

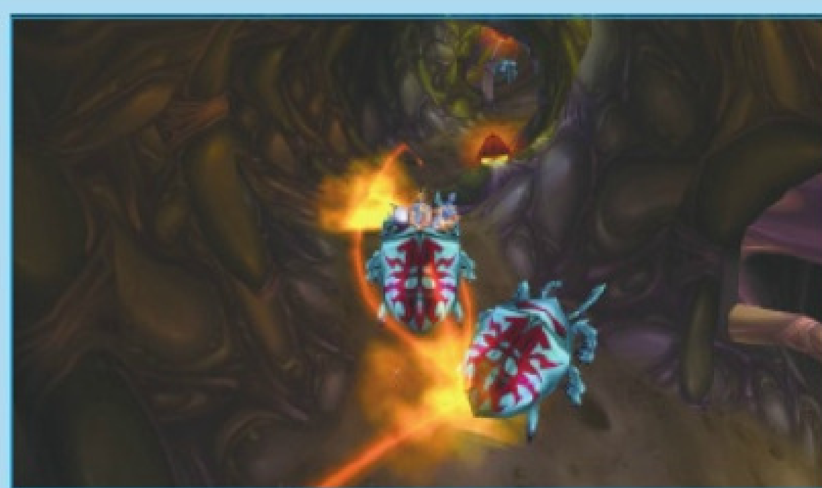
Ready, Set, Goat!（山羊选手各就各位，预备——飞！）：使用Billy Goat Blaste或Billy Goat Blaster DX在1分钟内轰击12只Billy Goat。在荒芜之地（Badlands）东部的新地精城镇Fuselight替Garyanne Fleezlebop完成一个任务后会接到任务“It’s Goat Time, Baby”，要求用Billy Goat Blaste在城镇周边轰飞12只山羊。在旁边的Gina Gotgoods处可以用5金购买“Billy Goat Blaster DX”。测试中这个成就似乎无法完成，正常的话看来很简单，这两个物品都可以在坐骑上使用，有飞行坐骑2分钟没问题。

Ghosts in the Dark（黑暗中的幽灵）：在黑海岸揭开埋藏在Maw of the Void下面的秘密。在黑海岸东部有一个漩涡，跳进去会到达下方的一个洞穴，在这里杀死恶魔猎手Telarius Voidstrider的灵魂，会掉落“Writings of the Dark Herald”，开始一个任务，交回城镇即可取得成就。

Joy Ride：（部落）在艾萨拉搭乘火箭驶过全程。在艾萨拉有利用火箭旅行的轨道系统。

E'ko Madness：同时获得7种E'ko区域Buff。在冬泉谷杀各种生物取得不同区域Buff，Buff持续10分钟，但取得几率不高，做成就最好有：高速飞行坐骑、快速杀怪、不浪费时间拾取，以及……没有竞争者。具体是：杀冬泉谷北部的熊取得Juju Mending；杀东北部的蝎尾狮取得Juju Freeze；杀西北部的霜刃豹取得Juju Fury；杀永望镇东北不远的枭兽取得Juju Instinct；杀永望镇东边的冬泉熊怪取得Juju Frenzy；杀永望镇南边的雪人取得Juju Chill；杀冬泉谷南部的巨人取得Juju Brawn。

此外，还有宠物收集等4.0.3的内容，我们将在稍后的中旬刊中进行相关介绍。


塔纳利斯一个控制和遥控载有炸弹的虫子深入虫穴将其炸毁的任务


希尔斯布莱德丘陵的“植物战僵尸”任务


完整车队


同时拥有7种冬泉谷Buff


黑海岸的大旋涡


轰飞这些山羊

头条新闻

■《疯狂兔子》将制作成动画剧集

育碧软件和阿德曼动画工作室（Aardman Animation）近日宣布，将合作开发以育碧软件的游戏角色“疯狂兔子”（Raving Rabbids）为原型的动画剧集和短片。“疯狂兔子”的形象由育碧于2006年创造，其影响力已经超越了电子游戏领域。育碧的官方新闻稿称，他们引领着网络上一系列病毒式传播视频风潮，并且引发了疯狂兔子毛绒玩具的盛行，甚至启发了世界知名品牌如雷诺和可口可乐的广告创意。作为电视和电影界的先驱，位于英国布里斯托（Bristol）的阿德曼工作室制作了包括《小羊肖恩》（Shaun the Sheep）和“超级无敌掌门狗”（Wallace & Gromit）系列等动画片，其中“超级无敌掌门狗”是阿德曼将传统粘土动画与艺术创新结合的成功典范。阿曼德工作室表示：“同育碧在“疯狂兔子”上的合作机会一出现，我们便作出了积极的回应，我们超爱这些游戏角色，等不及要将它们带给电视观众。”“‘疯狂兔子’的无厘头式幽默使他们成为游戏内外的偶像。”育碧软件法国制作室总裁Xavier Poix说，“阿德曼工作室能够完全理解这种幽默，可以同他们合作，一起将‘疯狂兔子’带给新的媒体和观众，我们感到异常兴奋。”育碧和阿德曼在”疯狂兔子“系列中已有所合作，他们一起创建了将于11月发布的游戏《疯狂兔子——时间旅行》（Raving Rabbids: Travel in Time）的官方网站。



即将在Wii上发售的《疯狂兔子——时间旅行》

■育碧软件发布Facebook版“刺客信条”游戏

育碧宣布在Facebook上发布一款“刺客信条”犀利的新作《刺客信条——遗产计划》（Assassin's Creed: Project Legacy），目前为Beta版。这是一款Facebook上社交类角色扮演游戏。作为《刺客信条——兄弟会》游戏玩法体验的指南，《遗产计划》将于11月16日在索尼PS3和微软Xbox 360上同步发行。这也是育碧软件有史以来第一次将社交游戏融合到主机平台游戏中。利用《兄弟会》的网络服务功能，玩家可以在网络和游戏之间切换，在“刺客信条”世界中解锁隐藏的游戏功能。《遗产计划》中可以解锁25个专项任务，并能在这款Facebook游戏中获取游戏币和经验值。通过这款游戏玩家也可以解锁《兄弟会》中的更多游戏内容，通过拼凑线索，找到隐藏在《兄弟会》中的更多秘密。

■ 育碧软件宣布《超越善恶高清版》


从画面来看，细节并不明显提升，只是支持更高的分辨率和宽屏模式

育碧软件宣布，将为PSN和XBLA平台复刻《超越善恶》（Beyond Good & Evil，国内发行时译为《撕裂的天堂》）。这款发行于2003年的动作游戏由育碧软件蒙彼利埃工作室（Ubisoft Montpellier）开发，发售后广受好评，育碧软件先前也公布了续集正在开发的消息。此次复刻的高清版由育碧软件上海制作室开发，卖点是全高清的1080p画质、更精致的人物模型和贴图以及重新灌录的音效，预计于2011年发售。至于育碧软件已经公布的《超越善恶2》，目前仍旧没有进一步的消息。

月评

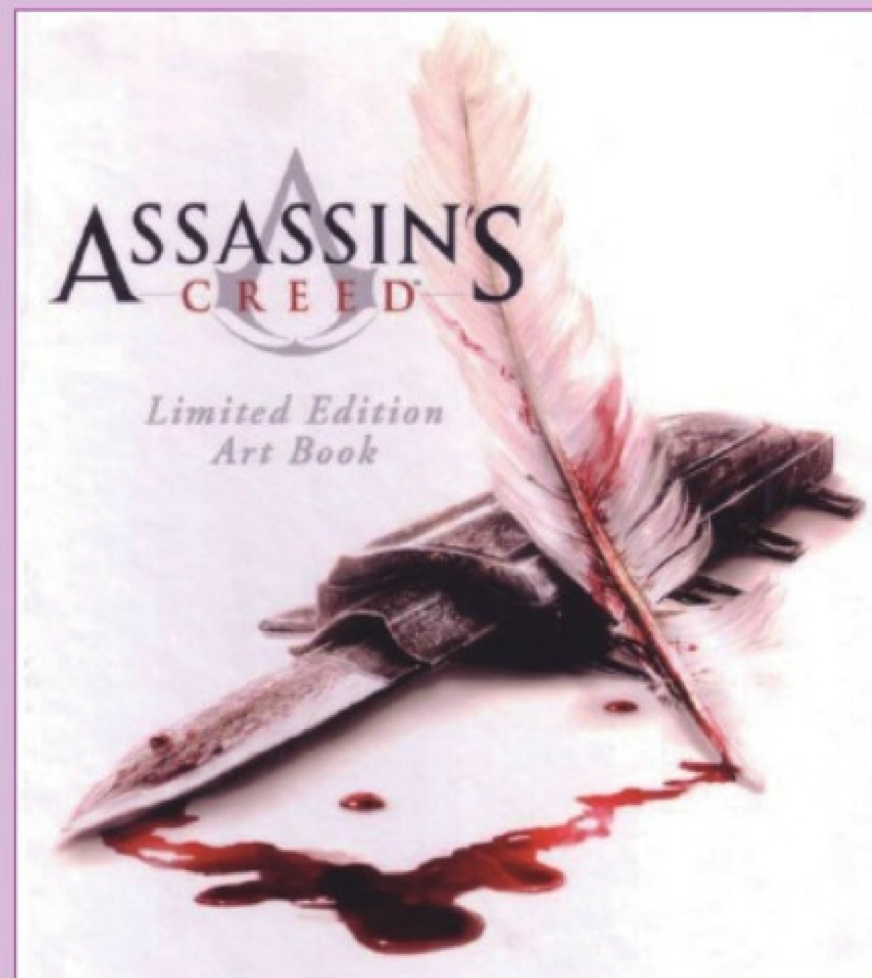
■游戏与艺术

游戏算不算第九艺术？这种没必要的争执还在延续。但是有眼光的游戏开发商和艺术机构从这里面看到了合作的机遇。育碧软件近日宣布在法国巴黎的Arludik画廊（Galerie Arludik）展出“刺客信条”系列的概念原画，展期25天。

Arludik画廊座落于塞纳河上的圣路易岛，它以展出电影、漫画及游戏中的美术作品而闻名世界，此前类似“刺客信条”的ACG艺术展览他们举办过多次，比如曾做过宫崎骏和大友克洋等人的巴黎原作展，以及展出并出售动画电影《冰川时代3》（Ice Age: Dawn of the Dinosaurs）的原始图稿。此次展出的“刺客信条”系列原画，是由育碧全球各大分部的艺术家们共同参与制作的，包括系列的全部作品（自然包括即将于11月上市的《刺客信条——兄弟会》）。

展会将首度展出从未向公众展示过的35幅画作。这些画作受到艺术鉴赏家们及拍卖师们的广泛赞赏，并将会以600～2000欧元的价格出售。另有两套独家精选画集将以限量版方式印刷，各发行149份，以80欧元的价格出售。每一幅画都会印有育碧工作室的徽章并附有真品证书；画作及画集都会有育碧图像艺术总监Mohamed Gambouz的亲笔签名。育碧将把本次展会所得全额捐献给致力于保护电子游戏历史与文化的慈善机构MO5。

育碧首席创意执行官Serge Hascoet表示，这次展览让育碧制作团队里才华横溢的设计师们感到荣幸。这是育碧旗下的创意团队首次在美术界展出，它证明了游戏业界的艺术家们的创作正强烈感染着全世界的游戏玩家。P



育碧此前单独发行过“刺客信条”系列的原画集

PC/PS3/X360

刺客信条——兄弟会

■Assassin's Creed: Brotherhood■动作■Ubisoft Montreal■Ubisoft■未定■晶合实验室 Merlinpinkstaff


我现在也会骑马砍人了，桀桀桀

前作的创意指导Patrice Desilets曾这么形容“刺客信条”与GTA的不同：“Niko可以抢车，但我不会允许Ezio去抢马。”

现在Ezio不但可以在罗马城中策马扬鞭，而且还具备一些“Grand Theft Horse”的特质。Ezio可以亮出利刃将铁甲武士挑落马下，然后飞身上马扬长而去，也可利用袖剑偷袭、“垂直打击”等擅长的暗杀手段处理掉马儿的现任主人。在驾乘状态下，Ezio依然可以施展绝技，在高速奔驰状态下表演“飞身上杠”、以马匹作为支撑物在空中完成超级跳跃等。

前作中Ezio和Mario叔叔共同经营一个革命根据地，现在他们的经营模式与时俱进。罗马城市默认被教皇Borgia家族控制，在Ezio完成任务的同时，会慢慢清除恶势力对城市的控制力。“净化”一个区域后，Ezio就可以继续发挥他银行家富二代所擅长的投资理财技能，为市民们修建各种基础设施——完全是前作中建设乡村别墅的威力加强版。

对了，还有兄弟会呢！步入中年，很多事都显得力不从心，再加上自己名声实在太大，很多脏活累活也用不着咱们刺客集团的领军人物自己去干。招募刺客时并非主线剧情所需，而是见到穿着官服的恶霸欺负无辜市民，看到又有几个无辜生命即将被送上绞架，Ezio都可以路见不平拔刀相助。胜利后你就可以将那些惊魂未定的受害者收编为自己的手下。那么如何让这些胆小怕事的家伙成长为Ezio的左膀右臂呢？你可以以训练的方式增加他们的EXP，带他们“练级”也是个不错的方法，购入一些强力装备也能提升战斗力。总之，这些小弟目前看来更像是一些大众脸，而不是仔细雕琢过的重要NPC。

自从掌管刺客集团之后，身为“话事人”的Ezio就要负责本帮的“业务”——一份份刺杀合约。西至马德里、东至莫斯科、北至伦敦的广大区域中，都是刺客活跃的舞台。但这不是说Ezio得亲自去几千里外跑一趟——只需要根据任务的难度，指派合适的刺客去执行，就可以坐在家中收取佣金，总之是“收钱我来，送死你去”。这样下去他会堕落吗？着实让我们有些担心啊！

最后，很遗憾，《刺客信条——兄弟会》的PC版将延期发售，下月中旬刊我们将为你带来主机版本的试玩体验。

今年的《兄弟会》开发者日志系列很有创意，制作人Vincent Pontbriand带领一帮主创如此出场


嗯，这多管火箭炮不错吧，首先我要感谢首席科技顾问达·芬奇


垂直压制之后，就可以骑马了

DS/PC/PS3/PSP/Wii/X360

幽灵小队——未来战士

■Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier■射击■Ubisoft Paris■Ubisoft■2011年3月1日■江苏 防弹手柄



Mark & Execute系统让一些复杂的遇敌场面变得稍显简单


敌人的枪法和AI都大幅提高


《未来战士》目前为止展示的未来装备，就是那件隐身衣


战术菜单精简后，玩家无法再精确控制队友们的走位

Mark & Execute系统可以让主角以闪电般的速度，在最短时间内解决眼前的麻烦，这一系统在《幽灵小队——未来战士》中也被忠实复制

一段演示视频中，玩家的任务目标是从一名正在操作电脑的技术人员那里套取情报，他周围站着两个正在聊天的士兵，场景周围没有任何的视线死角，想要强行接近是不可能的，选择开枪射击，则你只能击毙两名士兵中的一人，并且瞬间会引发警报。这时，你需要通过队友的火力，来锁定这两个敌人，“标注”成功后可以看到绿色的激光照射到敌人的脑袋上，自己则启动光学迷彩，接近工程师所在的位置。待一声令下，两名敌人被瞬间爆头，主角则以猛虎下山之势扑向目标人物，将其摁倒在地。

在最近曝光的一些演示中，完成任务的4名“幽灵”准备撤离，就在此时他们遭到了大批敌方机降部队的围攻，避无可避的激烈交火就这样开始了。从射击系统上可以看到《未来战士》与前作《尖峰战士》（Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter）相比，更加偏向“射击”，而不是“战术”：实际上战术菜单只剩下了重组、进攻、停火和掩护4个命令，玩家无法再像以往那样精确控制队友们的走位。游戏的创意总监Olivier Dauba表示，本作的重点是4人合作，单人游戏体验并不是设计重点。此外，《尖峰战士》中发现敌人后的HUD提示也被一并取消了，在没有任何辅助信息提示的情况下，玩家需要进行更多真刀真枪式的战斗。

与《尖峰战士》两作中那些躲在掩体后面进行有规律的探身射击，实际则是“焦急地”等待被玩家所射出的子弹“挨个点名”的无脑敌兵相比，本作敌人的攻击性更强。先前在真人短片中登场的俄军使用的战斗机器人，也在这场战斗中现身。它的热感探测功能，可以让“幽灵”们的光学迷彩失去作用。机器人身上所装备的一对火神炮所组成的强大火力，让被其“盯上”的“幽灵”在强大的火力压制面前根本抬不起头来。

由于敌人数量和火力的提升，再加上可破坏掩体概念的引入，使得以往躲在掩体后面与大批敌人慢慢耗的打法彻底成为历史，各个队员需要在枪林弹雨中不停的交叉换位，相互掩护，才能保证在消灭敌人的同时保护自己。P

PC/PS3/X360

汤姆·克兰西的鹰击长空2

■Tom Clancy's H.A.W.X. 2■空战模拟■Ubisoft Romania■Ubisoft■2010年11月16日■江苏 防弹手柄



你的干扰弹数量相当有限，但敌机的干扰弹全都跟不要钱似地乱丢

Ubisoft罗马尼亚分部并不是一群死脑筋，作为初代的“整改版”，已于两个月前发售的H.A.W.X. 2的主机版体现出了浓浓的诚意

初代最为玩家所诟病的，就是“存在感”的严重不足。这次制作组从BioWare的《质量效应2》（Mass Effect 2）团队挖来了一名制作人——Edward Douglas，还附带了两名编剧。这让《鹰击长空2》拥有了一个还算靠谱的大片剧本。故事是从3名分属不同阵营的角色——Hunter（H.A.W.X.部队）、Monroe（英国皇家海军）和Sokov（俄罗斯联邦军空军）的角度交替叙述。我们知道在《幽灵小队——未来战士》的故事背景中，俄罗斯为了石油资源野蛮入侵了北欧，《鹰击长空2》的故事则为我们解释了北极熊为什么突然陷入暴走状态的原因。尽管这次没忘了“高空验证飞行中队”（H.A.W.X.），但戏份明显偏向俄方角色Sokov，他也将成为俄罗斯联邦政府从分离主义者手中重新夺回政权，以及西欧、北欧实现和平的希望。

与前作相比，《鹰击长空2》的剧本在紧凑度、人物个性和代入感方面都呈现出质的飞跃。包括幽灵小队、“渡鸦”（Voron）以及神秘组织“米吉多”也会在剧情中登场，极大扩展了该品牌游戏在世界观方面的联系。

相对于一代“套着地球战机马甲的UFO”那种统一而夸张的手感，本作不同机种在飞行感上的差异非常大。与“皇牌”系列不同，《鹰击长空2》的机体不是由玩家自己来任意选择，而是随关卡变化，由系统指定合适任务的若干机种，比如在空优任务中就绝对不会出现F-117。机体也不再是“皇牌”系列的万用型，没有空优机种可以通过加装强力对地特殊兵装（SP）实现空地制霸的设计。在任务中玩家也不再可以对各种目标实现“全包”，在一些大规模立体攻势中，如果玩家的任务是负责争夺制空权，那么恼人的地面防空火力就只能交给队友们去清理（以呼叫方式）。

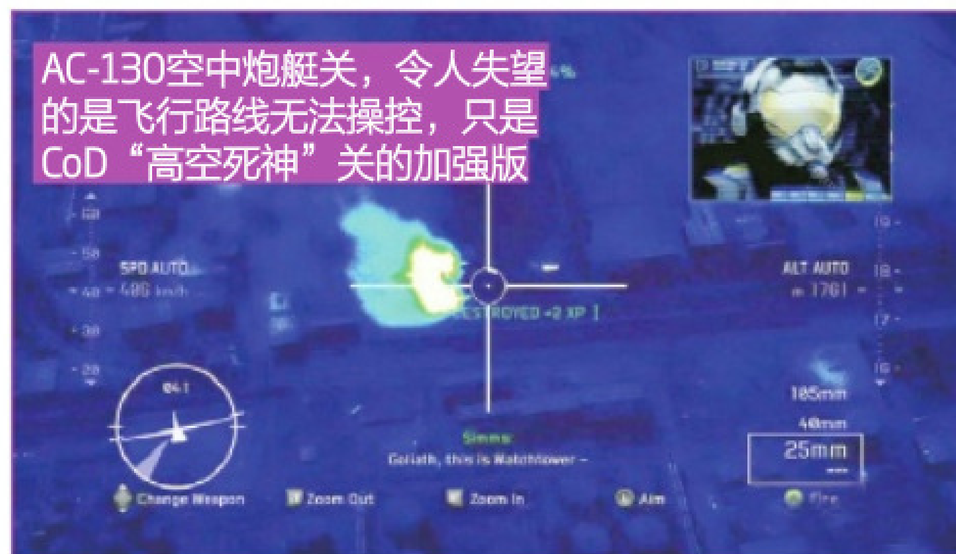
在玩家最关心的空战方面，《鹰击长空2》依然维持了前作“空中刺刀战”的设计，通过对本机火控雷达锁定效率的降低以及敌机AI的加强，使本作的Dogfight刺激万分。总体来看，《鹰击长空2》尽管在细节和音乐上并没有达到“皇牌”系列的高度，但系统有了不少创新，本月发售的PC版相信会得到不少玩家的肯定。P



扮演“上帝”，在CIA位于兰利的总部中操控千里之外的无人机清除高价值目标



“杯具”的座舱视角，仪表界面被选择性无视



AC-130空中炮艇关，令人失望的是飞行路线无法操控，只是CoD“高空死神”关的加强版

头条新闻

■《NBA Elite 11》宣布延期推出


有《NBA 2K11》竞争，EA的老牌篮球游戏日子不太好过

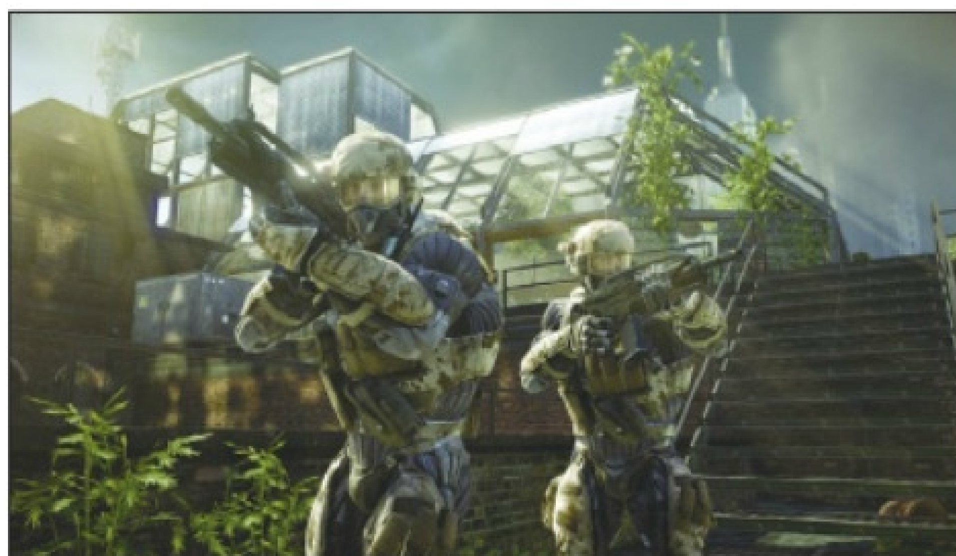
EA Sports近日宣布，其开发中的最新篮球模拟游戏《NBA Elite 11》将延后上市，另外走卡通路线的另一款NBA游戏——《NBA Jam》的PS3和Xbox 360版本将于今年圣诞假期前推出。EA Sports总裁Peter Moore表示，《NBA Elite 11》是EA的NBA系列改名后的第一作，制作团队为《NBA Elite 11》定下了远大的目标，并尝试为其加入众多突破性的特色，但发现还是有很多改进的空间，因此决定将原定于10月14日的预定发售日期延后，尽管没有人喜欢延期，我们由衷地感谢玩家持续给予的支持及意见，相信很快就会带来好消息。在游戏在线销售网站GameStop上，这款游戏的发售日期已经被标注为2011年4月2日。那时NBA赛季已经临近结束。而针对已购买《NBA Live 10》的玩家，官方将在2010～2011赛季期间继续提供免费内容及服务，包括新的球员名单更新，玩家将可免费取得新赛季的所有球员。另外官方也将在整个赛季中每天继续提供免费的“动态DNA”更新。

■《荣誉勋章》向舆论低头


多人模式中扮演塔利班终于让美军不能再忍

前段时间，由于玩家可以在《荣誉勋章》的多人模式中扮演“塔利班”（Taliban），美国军方宣布禁止《荣誉勋章》在美军基地内的GameStop商店销售。这个沸沸扬扬的事件不幸触及了美国社会政治的敏感神经，又一次招致了大众媒体的声讨。EA在此声浪下不得不做出了危机公关，宣布将“塔利班”的名称改成了较为笼统的“敌对势力”（Opposing Force）。一位军方代表表示，他们已经看到了EA修改“塔利班”名称的报道，军方将会重新考虑之前颁布的禁令，EA公关副总裁Jeff Brown也表示现在经销商虽然还没有直接撤回关于《荣誉勋章》的禁令，但EA寄给军方的信件已经澄清了不少关于《荣誉勋章》的事实。

■EA宣布《孤岛危机2》多人Beta测试


早前公布过的空中花园对战地图

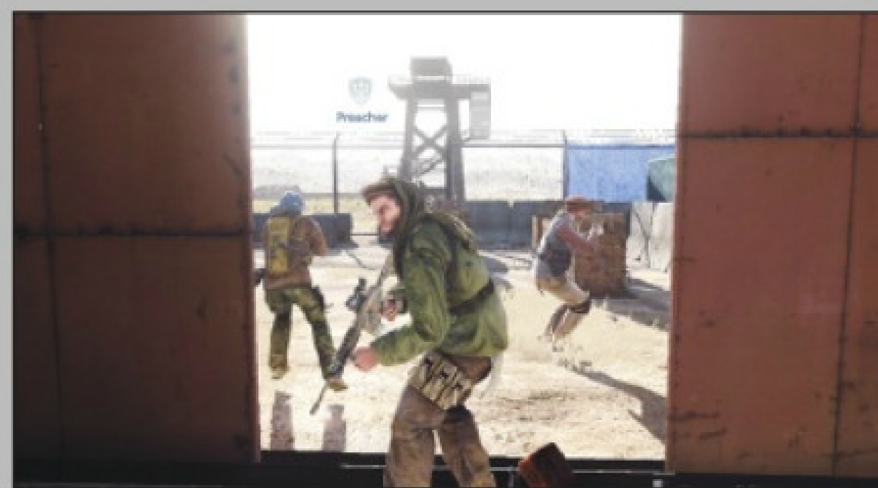
EA近日宣布，《孤岛危机2》（Crysis 2）决定举行多人模式的Beta测试，这已经成为欧美游戏业中具有野心的多人游戏发售前不可缺少的测试步骤。目前，EA向部分玩家发出了《孤岛危机2》Xbox 360版的多人Beta测试邀请，很多玩家已经收到邮件确认。而这次也暂定由Xbox 360独占，尚未有PC和PS3版Beta测试的消息——按照其它游戏测试的惯例，也只会同时进行一个平台的Beta测试。本作预定于2011年3月22日发售。

月评

■美国电子海洛因?

在一些国内玩家看来，《荣誉勋章》遭遇美国大众媒体口诛笔伐的事件似曾相识，就像电子游戏在国内曾被叫做“电子海洛因”一样。表面上看，这么联系的确有些道理。这里面既表现出大众媒体一边倒地向游戏制作和发行公司开火，游戏公司方面也满腹的委屈。《荣誉勋章》的营销总监Craig Owens就表示：“那些不懂游戏的老顽固们，对玩家可以‘扮演塔利班屠杀美国士兵’表示了强烈愤慨。”

其实这种类比并不恰当。


EA宣传了一年的Tier 1 Operators部队，然后发现的确比“核弹摧毁美国”这样的瞎编更有杀伤力

Craig Owens的辩解就事论事，他认为游戏就是游戏，生活就是生活。他认为有些人根本不懂“游戏的意义”，而且提到前几个月《荣誉勋章》的多人模式进行Beta测试时，已经有大约50万的玩家参与了试玩，作为塔利班去抗击美国士兵。那时没有这么多的争论，也没有大众媒体去关注，更没有军方发言人出来表态。但是，生活里从来没有就事论事这么简单。自从911事件以来，美国已经深陷阿富汗和伊拉克战争的泥沼，民众呼吁政府早日从这些地区撤军——我们不管这些国家怎么样，反正我们的士兵不能再在这些国家继续阵亡。这两次战争的老兵回国后，许多人遭受精神疾病的折磨，被媒体披露后，美国民众更是回忆起了越战和海湾战争的痛苦经历。政府和军方每天都承受着巨大的压力，此时EA的游戏不幸开了这样一个先河，让塔利班可以屠杀美国士兵，无疑触及到了美国社会政治最敏感的题材。

“敌对势力这个词是一个（美国军方）常用的术语，我们的竞争对手（暗指“使命召唤”）也在用这个词，我们将其重新命名更多的是出于对军人的尊重。”Craig Owens的辩解有点越描越黑了。到这个时候他忽然意识到，被他们抨击了好几年的“使命召唤”系列从来不拿真实事件开刀是多么明智。P

PC/PS3/X360

爱丽斯——疯狂归来

■Alice: Madness Returns■动作■Spicy Horse■Electronic Arts■2011年■湖北莫格娜·黑杖



遇到的每种敌人都是一个谜题：它们的弱点在哪里？

American McGee的“爱丽斯”续作揭开面纱后，也高调出现在9月份的TGS上，制作组展示了游戏的第二段视频

虽然这段视频仍看不到实际游戏画面，但也能捕捉到不少游戏信息了，比如成年后爱丽斯的装扮、游戏的场景风格等等。American McGee也接受了诸多媒体的采访。

视频中的爱丽斯孤独地在维多利亚时代的伦敦街头漫步，此时的伦敦天气寒冷，飘着雪花，爱丽斯也舍弃了她那标致性的白蓝相间的“女仆裙”，穿上了一件暗红色的大衣，似乎仍抵御不了伦敦的严寒。爱丽斯双手环抱，脸色苍白，浓重的烟熏妆掩饰不住内心的孤寂。她走到商店的厨窗前，里面摆放的玩偶似曾相识。忽然，厨窗的玻璃上出现已逝去的父母的影子，爱丽斯吃惊地叫了一声：“妈妈？”猛然回头，却不见其踪影。这时更恐怖的景象出现了，身后的厨窗突然剧烈燃烧起来，红心女王的幻影伸出怪物般的触手将爱丽斯拖入火海之中。这时游戏的Logo出现，在仍未消失的火焰中继续燃烧，一个令人不寒而栗的声音响起：”你到底做了些什么？”再次证明本作的风格向恐怖游戏靠拢，胆小者勿入。

在EA的TGS的发布会上，McGee接受了媒体的采访。他声称在奇境（Wonderland）的爱丽斯是一个理想化了的版本（上次我们说过，现实中的爱丽斯就是一个有着严重精神问题的疯子），她变得坚强、自信，脸色也红润得多，在这里她能控制自己的身心，与红心女王的爪牙作战。所以说，爱丽斯非常容易受到环境的影响，如果周围的事物开始扭曲，她也会再次陷入疯狂中。McGee强调说，在本作中爱丽斯遭遇的每种敌人都是一个谜题，打败他们的唯一方式就是找到其弱点并摧毁它。本作还加入宠物马和茶壶等道具，它们都可以在战斗中用到，但具体方式还不得而知。

和前作一样，《爱丽斯——疯狂归来》整合了探索和平台跳跃的元素。游戏进行的方式是直线的，玩家基本不会迷路，探索的乐趣在于寻找隐藏的道路和可供收集的道具。玩家还将见到一些老朋友，比如疯帽人（Mad Hatter）和柴郡猫——可是，它在前作中不是死了吗？McGee也玩死人（猫）复活的游戏？关于这个谜团，且让我们怀着一份好奇继续等待。P


身处奇境的爱丽斯要“正常”得多，脸色也红润起来


当身边的世界扭曲起来，爱丽斯也会陷入疯狂


看样子，茶壶的确是有用的“战斗道具”

PC

模拟中世纪

■The Sims Medieval■模拟经营■The Sims Studio■Electronic Arts■2011年■湖北 参哒哒



接受至高无上的国王所赋予的任务，开创自己的中世纪！



创建人物，就像在“模拟人生”中一样



城堡是游戏进行的主要场所



教堂的影响度越大，人民的虔诚度就越高



权力与背叛，“宫廷戏剧”要开演



中世纪游戏中最常见的角色是什么？不是骑士，而是铁匠……



谱写一段浪漫的中世纪恋曲

《模拟人生》大获成功之后，Maxis的下一部分作品是什么？是“模拟火星”？但这是The Sims Studio……

所以当《模拟中世纪》这个Title宣布，一切似乎也在情理之中。虽然没有什么创意，但你也不能简单地将它理解成《模拟人生》的中世纪版本，在游戏方式上，《模拟中世纪》和《模拟人生》还是有显著区别的。

是的，首先，《模拟中世纪》有强烈的故事导向，玩家在游戏中扮演一个生活在中世纪的人物，接受并完成居住在城堡里的国王或皇后下达的各项任务后，游戏的进程就会结束，而不像《模拟人生》那样，经常要同时操作家庭里的各个成员，且有生老病死，可以繁衍数代，无休止地玩下去。

玩家在游戏开始创造自己的角色时，除了可自定义角色的外貌和衣着，还需要选择角色的性格，包括两个优点和一个缺点。在游戏中完成一个挑战自我的任务后，就有可能将这个缺点转变成无可比拟的闪光点，但可想而知，这个任务的难度也是相当高的。在创造好角色后，玩家也可选择自行创建一个国家来管理，这时游戏的界面会多出王国的状态条，包括居民的健康度、防御能力（即军事的力量）、虔诚度（取决于教堂的影响）及知识水平（从事魔法研究可以提升）。玩家还可选择国家的发展方向，是成为世界前列的军事强国，还是拥有最强大的魔法力量，抑或是成为一名民君，让国家欣欣向荣，让人民安居乐业。

虽然游戏的进行方式以任务为主，但建设的成分还是必不可缺。你可以自行改造城堡的外观，不过建造模式下的视角选择没有《模拟人生》丰富，只有横断面一种视角。在完成任务获得金钱后，玩家可为城堡增加各种功能性设施，比如能培养密探的秘密会议室等等。城堡是玩家进行游戏的主要场所，同时也是一个繁忙的地方。所有的法令都在此作出判决，最流行的沙翁戏剧也在此上演。

虽然游戏采用的是《模拟人生3》的引擎，但画风看起来更加鲜艳和明亮一些，给人一种油画的感觉，十分符合游戏的中世纪欧洲背景。有趣的是，即使是在中世纪，这些模拟小人们也是操着一口流利的“模拟市民语”。这便是The Sims Studio丢不掉的传统呀！

PC/PS3/Wii/X360

极品飞车——热力追踪

■Need for Speed: Hot Pursuit■竞速■Criterion Games■Electronic Arts ■2010年11月18日■湖北 参哒哒



警察与赛车手之间的追逐又将上演!

作为NFS系列的保留节目，玩家可以选择赛车手或警察来进行猫捉老鼠的追逐游戏。TGS提供的试玩中，玩家可以扮演警察一方，任务就是竭尽所能阻拦赛车手

你可以借助4种方式达到目的：道路封锁、道路障碍、直升机援助以及EMP电磁波。呼唤道路封锁后你可以看到一排警车堵住赛车手的前方，只留出一小道缝隙可以穿越；道路障碍则是在道路中间布下一条钉满了尖刺的障碍物，只有两边可能通过；寻求直升机援助会看到直升机盘旋在赛车手的上方，从空中扔下障碍物以干扰赛车手；最后，EMP电磁波会扰乱赛车手的驾驶装置，也是唯一一个需要在视野范围内使用的技能。要注意的是，同一技能效果不能叠加，你无法呼唤两架直升机支援。所以在联机游戏时要及时与警察同伴交流，确保选择的技能没有冲突。


寻求直升机的援助



警车的细节描写

DS/PC/PS3/Wii/X360

哈利·波特与死亡圣器——第一部

■Harry Potter and the Deathly Hallows: Part I■动作■EA Bright Light■Electronic Arts■2010年11月18日■湖北 参哒哒


虽然使用的还是魔法，但操作起来多像枪支

多利用场景中的障碍物来掩护自己，否则暴露在敌人的视野下很容易受伤甚至Game Over——真是完美的TPS玩法

《哈利·波特与死亡圣器》的电影版被分作两部上映，游戏也是如此。本作与以往的“哈利·波特”有显著区别。游戏方式变成第三人称射击，采用了时下流行的越肩视角，还加入了准星和掩护系统。虽然如此，但哈利的主要攻击方式仍是魔法，只不过操作上向射击游戏靠拢而已。

最近展示的视频片段提供了一些游戏的细节。比如Confringo（粉身碎骨）这个魔法就很像火箭筒，它可以对范围内的敌人造成剧烈的爆炸伤害，但发射的速度十分缓慢；Expelliarmus（缴械咒）则像散弹枪，需要充能时间，命中后能震退敌人。系列最著名同时也是最令人生畏的魔法Crucio（钻心咒）也会在游戏出现，只是没有那么恐怖而已，操纵起来更像是机关枪在扫射的感觉。虽然有着魔法的力量，但哈利本身是很脆弱的，需要玩家多利用场景中的障碍物来掩护自己，否则暴露在敌人的视野下很容易受伤甚至Game Over——真是完美的TPS玩法啊！


越肩视角果然棒

头条新闻

■Gearbox复活《永远的毁灭公爵》

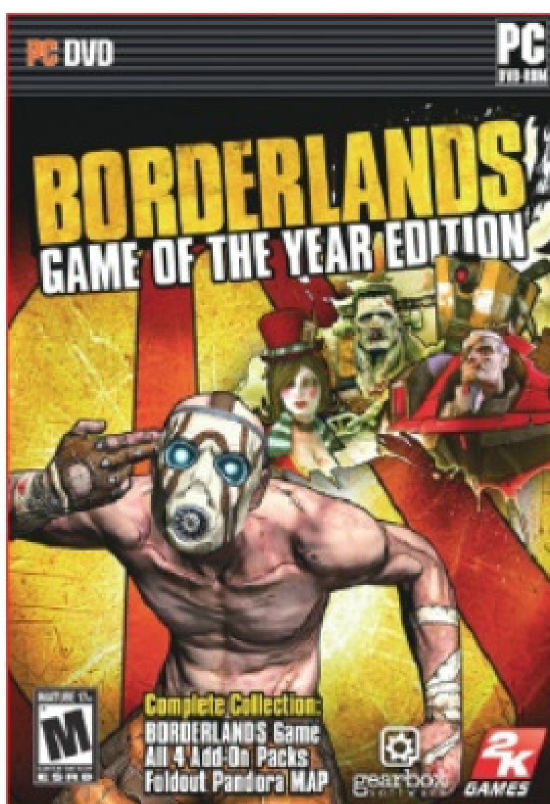


Gearbox已经开放了《永远的毁灭公爵》官网

"《永远的毁灭公爵》(Duke Nukem Forever)将在不久的将来与广大玩家见面。"在西雅图电玩展(PAX 2010)上,我们又听到了关于这款"跳票之王"的最新消息,只不过发言者从已经倒掉的3D Realms换成了Gearbox Software。这则消息成了PAX 2010上的最大新闻,因为这款让很多人相信已经不存在,也永远也不会再发售的游戏,居然有了一个接盘手!《永远的毁灭公爵》项目于2009年正式宣告死亡,2K Games同意购入整个系列的版权,并将开发任务交给了Gearbox。而事实上,据说是Gearbox强烈要求得到这款游戏的开发权,因为Gearbox的现任首席执行官Randy Pitchford和创意总监Mikey Neumann早在1997年就曾经在3D Realms工作。Randy Pitchford进一步表示:"游戏已经接近完成了,我们正在进行最后的修饰。"从最近发布的少量截图来看,目前版本的《永远的毁灭公爵》并非重起炉灶,而是在3D Realms时代工作的基础上进行了一定的修饰工作。Gearbox没有透露游戏的上市日期,但一些在线游戏销售网站已经将发售日标为2011年2月1日。

■《边境之地》推出年度版,附赠DNF试玩

喜欢《永远的毁灭公爵》游戏的玩家想要抢先体验,现在有了可能:购买Gearbox Software开发、2K Games发行的《边境之地年度版》(Borderlands: Game of the Year Edition)就可以。《边境之地年度版》售价59.99美元(主机版)和49.99美元(PC版),已经于10月14日上市,其中包括《边境之地》游戏原盘和自去年发售以来发行的所有4个DLC。更物超所值的是,购买此游戏的玩家会得到一个《永远的毁灭公爵》的First Access Club代码,游戏玩家拿到代码后可前往下址注册,以便第一时间获知有关试玩版的相关提醒。此外,此前通过数字下载方式在Steam上购买了《边境之地》的玩家可免费获得《永远的毁灭公爵》First Access Club代码。



《边境之地年度版》封面

Gearbox的市场副总裁Steve Gibson在接受采访时请那些囊中羞涩的玩家少安毋躁。他表示,《永远的毁灭公爵》试玩版最终会向全体玩家开放。不过他不肯透露试玩内容,只称试玩会让人"充满惊喜"。

■《荒野大镖客——救赎》宣布僵尸DLC



这场面,分明抄袭了"阀门厂"呀!

《荒野大镖客——救赎》(Red Dead Redemption)也开始走上僵尸路线了!Rockstar Games近日宣布了这款游戏一个名为《亡灵梦魇》(Undead Nightmare)的DLC,并发布了一些原画和游戏截图。Rockstar许诺该DLC除为玩家带来新的随机事件、隐藏地点、不死坐骑等单机内容外,还可为游戏新增若干多人模式和可玩角色。Rockstar尚未宣布这部DLC的发售日期,但售价已经明朗——800微软点数或9.99美元。

月评

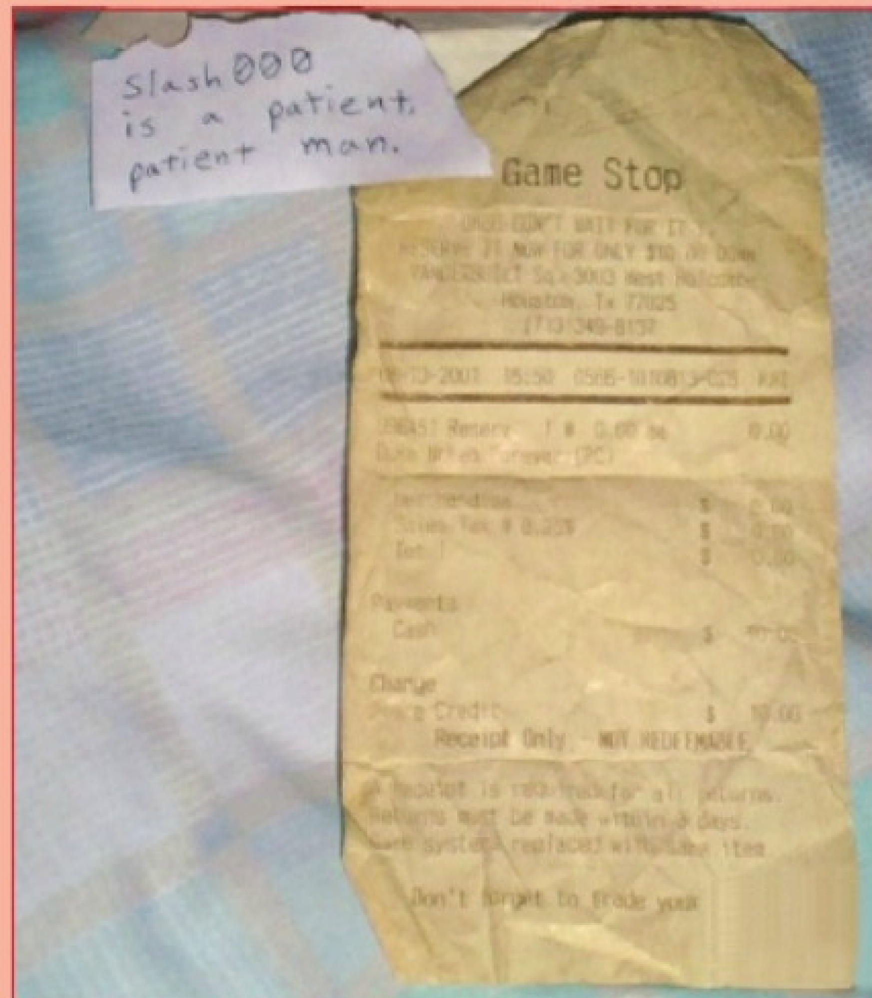
■世事无常

没人想到《永远的毁灭公爵》时隔十几年的时间真的有人接盘,也没有人想到真正接下这个烫手山芋的是因为《边境之地》大红大紫的Gearbox Software。真是世事无常!

更加感到世事无常的会是玩家。除了那些购买《边境之地》正版的人会得到意外之喜,Gearbox总裁Randy Pitchford还表示,他们正在与零售商协商如何给13年前预订了《永远的毁灭公爵》的顾客以补偿。只要玩家能提供自己13年前预订了本作的任何凭证,就能在游戏上市时获得Gearbox的特别补偿。但是这样的玩家到底有多少呢?

我们还得提防另一种世事无常,那就是《永远的毁灭公爵》能够得到多高的媒体评分?它不一定是个3A级作品,甚至很可能不会被媒体打80分、90分,我们都能想象一些媒体开始对它评头论足的情景。我们本以为可以延续一个虚无缥缈的传说——永远不会发行的《永远的毁灭公爵》。现在这个传说变成了现实,也许你要适应半天,毕竟对一个永远不会发售的东西,你只会将它越来越神话;而当这款游戏真的发售了,你就会开始抱怨"画面不好""枪感太差"或是"毁灭公爵太粗俗"了。

Randy Pitchford透露,3D Realms的拥有者George Broussard在《永远的毁灭公爵》这个项目上至少损失了上千万美元。他认为这个家伙不在乎烧钱,唯一的目标就是宁愿赔钱也不愿让劣质游戏问世。那么Gearbox接手后会怎么样?几个月后就见分晓。我们祝Gearbox好运吧。P



留着这么古老的东西,是出于什么心态啊?

PC/PS3/X360

黑手党Ⅱ——乔的冒险

■Mafia II: Joe's Adventures■动作■2K Czech■2K Games■2010年第四季度■北京 红黑军团



美妙的夜总会正是Joe喜欢的Style，这是Eddie开的那一家么？

作为玩家长久狐疑等待的回报，DLC还将开放帝国湾更多的区域，还会有更多的武器可以利用

《黑手党Ⅱ》没有支线任务？这么说可不对。除了几套付费下载的车辆和服饰外，《黑手党Ⅱ》还发行了《吉米的背叛》（The Betrayal of Jimmy）和《吉米的仇杀》（Jimmy's Vendetta）两个任务制DLC。你可能并不喜欢这个DLC的风格，因为基本上它的故事是通过图片和文字来介绍的，过场动画少得可怜。任务的内容多半是杀人、炸车，通过完成任务的时间和任务中的表现给出每个任务的得分和评级，基本上属于街机玩法。当然，更重要的是，除了和Vito关在同一个监狱，你几乎对Jimmy这个角色一无所知。说实话，Jimmy这个人的任务线是一个纯粹的支线任务——和《黑手党Ⅱ》的主线似乎完全没有交集。

最近公布的第三个剧情DLC《乔的冒险》终于有意思起来，它终于和《黑手党Ⅱ》正作接上了。看起来并不是传说中的支线任务，更像是在正篇中被砍掉的那些用来丰富故事框架的内容。你将扮演Vito的“发小”Joe Barbaro展开冒险，时间线设定在Vito被投入监狱接受Leo调教的6年之内（和第六章“Time Well Spent”的时间线是平行的）。打完这个DLC你就不会抱怨“Vito蹲了大狱，Joe什么也没干”了，这些任务有助于你去了解6年里Joe都做了些什么，这个冲动、任性又真诚的家伙会调查到底为什么Vito被投入监狱，以及揭示Clemente家族更多的秘密。嗯，这看起来很合理。毕竟在《黑手党Ⅱ》里，Vito出狱时Joe已经离开了Clemente家族，开始给Falcone做事，Joe还介绍Vito认识了开夜总会的Eddie。你不想知道这背后究竟发生了什么吗?

作为玩家长久狐疑等待的回报，DLC还将开放帝国湾更多的区域，具体内容尚未透露，但想必会让抱怨帝国湾地图太小、风景太单调的人有所期待。DLC中预计还会有更多的武器可以利用，有更多的服饰、“收集品”和更多上世纪四五十年代的经典音乐。不过坏消息是前两个剧情DLC的街机风格延续了下来，从游戏截图来看，任务仍旧是有时间限制的——老是这样真没意思！这些可恶的开发人员，难道就不能让我们轻松地游览一下新地图么？



Jimmy可以通过完美的射击取得Combo和额外加分



Joe的女孩，正作里给了她几个特写，还有一个相关任务，却连名字也没有留下



嘿，Joe！别打上瘾，任务时间还在倒数

头条新闻

■ 次世代网络游戏《降龙之剑》火爆公测



10月28日《降龙之剑》提出“次世代”概念并将之实现的2D网游，游戏首度将整个中华五千年文明历史及神话完全植入为游戏背景，运用次世代引擎搭建出了超越普通网游4倍精细度的画面品质。《降龙之剑》拥有其他游戏都没有的职业设置以及包含骑战、塔防、空战在内玩家前所未见的23种PK方式，并将真实生活中的天气及动态打击效果植入游戏之中，让玩家无时无刻不体验着热血的战争世界。

■新游《神鬼传奇2》正式更名《神鬼世界》

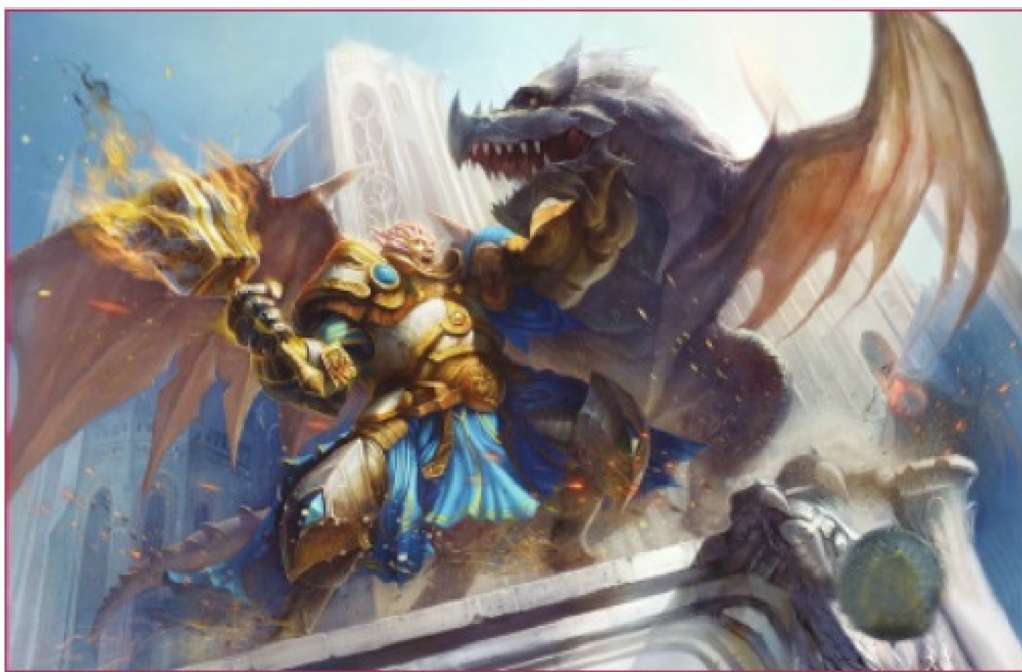


9月，完美时空正式宣布旗下第13款新品《神鬼传奇2》正式更名为《神鬼世界》。同时，在《神鬼世界》上线后，《神鬼传奇》将继续独立运营，并在年底推出大型资料片。

此次更名，是《神鬼世界》未来面向全球市场迈进的第一步。《神鬼传奇》将成为一个庞大的网游系列。在未来，该系列将会在不同题材领域进行探索，并不排除以此为基础开发多平台单机游戏的可能。而在此基础上所开发的《神鬼世界》是一款真正意义上的全新游戏！

完美时空表示对《神鬼世界》的未来前景充满信心。

■《神魔大陆》公测10月21日正式开启



10月11日，完美时空宣布旗下的3D奇幻类MMORPG《神魔大陆》于10月21日正式开启在中国大陆地区的公开测试。

《神魔大陆》是完美时空成立五周年之际推出的旗舰型3D网游作品，开拓了多项创新。游戏从立项至公开测试经历了数年时间，自启动开发之始，多国研发团队就以4D标准严格要求，努力为玩家打造“画面美一点，功能好一点，创新多一点，门槛低一点”的全新标准网络游戏。期间，游戏经历了长达211天的限量测试，汲取了数万精英玩家意见与建议，日趋完善。现在，公测全面开启条件已经达成，克兰蒙多世界面向所有玩家无限制开放！

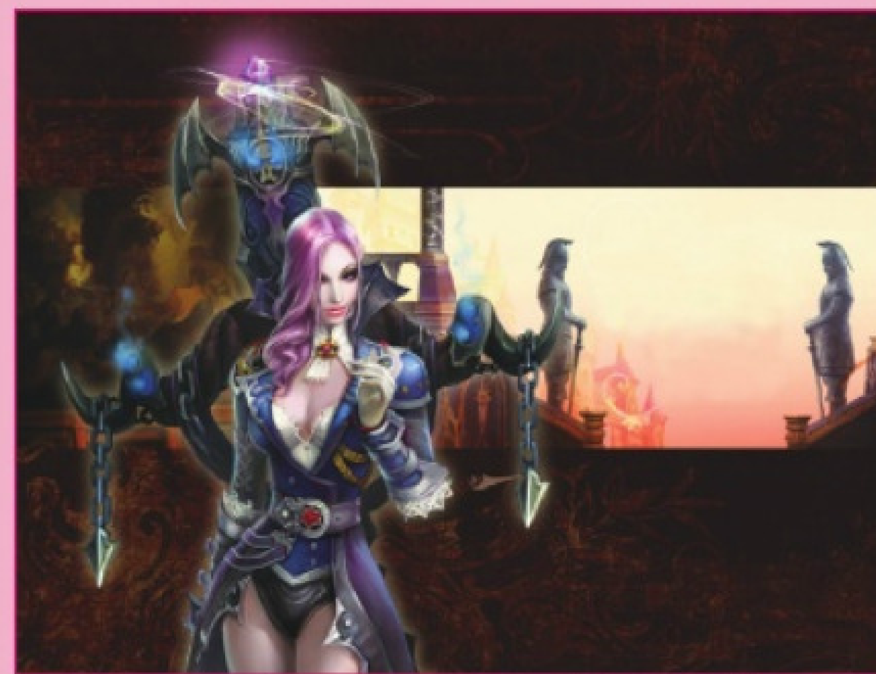
月评

■ 东西方文化的差异

提及完美时空的游戏，人们通常会直接想到《完美世界》、《诛仙》、《神鬼传奇》等几款耳熟能详的十分受欢迎的游戏。然而作为一名编辑，纵观完美时空自主研发的历史，第一款游戏至今，已经有13款作品了，除了《诛仙》、《武林外传》等游戏是以中华修仙、武侠文化为背景外，超过半数以上的游戏都以西方的奇幻文化为背景，这是为什么呢，我们不得而知！或许是完美时空的策划对西方奇幻文化情有独钟，也或许是早年来袭的AD&D规则给了那一代的游戏人以梦想吧！

而究竟西方奇幻文化是什么样子呢？我想，这是一个无法用言语表述的东西。就像西方人永远不能从精神上领略东方文化精髓一样，就算他们可以把中文讲的流利至极，但你若问他们何为“侠”、什么是“道”，恐怕他们仍然是一头雾水。

《神魔大陆》是完美近期将要公测的大作，与现在市面上同样以西方奇幻文化为背景的游戏相比，它们最大的不同就是《神魔大陆》虽然有外国研发团队参与制作，但它更贴近国人的审美，更适合国人的口味。如果要问东方人眼中的西方奇幻文化是什么？我觉得，在目前来看，最好的答案还要在《神魔大陆》中一探究竟了。P



以西方奇幻文化为背景的《神魔大陆》

神鬼世界

●制作：完美时空●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：即将公测
●官方网站：http://sgsj.wanmei.com/

■河北 老鸭

《神鬼世界》三大新职业探秘

按照参与开发的Runic Games团队的话来说，《神鬼世界》并不是《神鬼传奇》的资料片，而是一款依据《神鬼传奇》为背景，独立制作出来的一款新游戏。既然是新作，最吸引玩家注意力的当属游戏中的职业设定，那么《神鬼世界》中三种新职业将会对游戏的战斗体系产生怎样的变化呢？

挥砍出魔法——魔剑士



魔剑士是一个邪恶的角色。这个职业具有剑士的外形与部分特点，使用的武器是剑。但物理攻击并不是他的特色，这个职业还拥有多项魔法攻击能力。魔剑士主要以黑魔法为主，这里的黑魔法和AD&D中传统意义上的黑魔法不同，游戏中魔剑士的黑魔法不强调高输出数值，而是以控制系技能为主。魔剑士利用黑魔法对目标产生的控制效果，然后再对其造成伤害。在单人战斗中，魔剑士的作用也许只能体现在拉锯战上，毕竟控制技能再强大，没有强悍的攻击力也不足以给目标造成重伤。所以说魔剑士在普通战斗中，只能以拉锯战的形式来进行战斗。但是在团队作战中，魔剑士的控制能力，特别是对整场战斗的控场发挥，将对整个团队的作战部署、战斗节奏带来直观、重要的作用。远高于法师系角色的防御力和生命值也让魔剑士这个充满黑暗魔法元素的角色，在战场上能拥有更为长久的生存时间。如果说骑士抗Boss，刺客、法师对Boss进行输出的话，那么魔剑士就是最好的控场职业。并且当魔剑士的各种DBUFF作用在Boss身上时，DPS职业将借其爆发出更为华丽的伤害数值！魔剑士的到来，势必引起一番新DPS变革，藉此证明了DBUFF在游戏中的绝对重要性。

远距离DPS之王——神射手

神射手是目前游戏8大职业中，惟一一个具有最远程物理攻击的职业。虽然游戏在2D平台下无法发挥出神射手“放风筝”的能力，但是神射手却有着绝对强悍的远程物理打击能力。首先来说，神射手的攻击力非常强悍，依据角色属性点加成的效果，神射手拥有最强的致命攻击能力，在单位时间内的DPS输出，绝对不亚于另一个远程攻击王者法师。其次，神射手还拥有各项减速等DBUFF控制技能，这在PK战中是尤为重要的辅助技能。不仅能对目标进行精准的远程打击，同时还能最大限度的保障自身安全，此外减速技能还可以用于逃命时使用。对于Boss战、副本战中的神射手来说，还是最佳的引怪职业。可以在远距离上，将怪物带入到适当的攻击区域，从而对高实力怪物逐个进行消灭。但神射手的防御力和生命力很低，所以选择神射手的玩家除了在强调攻击之外，还要对角色生命力和防御力，进行重点培养。

温柔背后的冷艳——诗舞者

作为专职的女性角色来说，诗舞者具备了超华丽的外表与美艳。但是这个拥有无限魅力的女性职业，却是游戏中最为强大的DBUFF和BUFF状态赋予者。诗舞者的出现，将对牧师的职业构成造成一定冲击，因为诗舞者也是一个拥有强大治疗能力的职业。但诗舞者属于范围加血，所以虽然具备了加血的能力，但是在某种程度上来说，与牧师还是有着一定的差距。

与魔剑士的DBUFF不同，诗舞者的各类状态主要以BUFF为主，她可以让本队成员发挥出极限作战能力。但是诗舞者也有一个致命的缺点，那就是单体作战能力很低，低的以至于很难独自生存下去。所以对于想要玩诗舞者这个职业的玩家来说，拥有一个强大的团队是非常明智的选择。而诗舞者也只有在团队中，才能发挥出她最强大的威力。

三大新职业，三种新选择。他们的出现必将会对现有游戏中的战斗体系带来前所未有的冲击。诗舞者对牧师的挑战、魔剑士对骑士的影响、神射手与法师的远程较量。这些都将引发《神鬼世界》的新一轮战争！战斗即将打响，究竟哪一个职业才是你的选择呢？


魔剑士


神射手


诗舞者

武林外传魔界

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（Q版武侠） ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://wulin2.wanmei.com/

■北京 依凡

《武林外传魔界》结义系统详解

有句俗语是这样说的“兄弟齐心，其力断金”，由此可见兄弟之间团结起来的力量是多么的强大。伴随着《武林外传——魔界》资料片的开放，结义系统首次公开亮相。结义之后不仅有结义称号、结义传送、仇人共享等特色功能，另外还有结义技能可以修炼，那是相当的不容错过啊。

结义流程

首先，我们来说一下结义的流程吧，结义的人员应满足如下基本要求：

（1）结义关系至少2人，最多6人。

（2）所有结拜成员之间不能有师徒关系存在。

（3）所有结拜成员之间不能有不同的结义关系存在。

（4）所有结拜成员的结义值为0。

如果以上四个条件都符合了，那么就可以让带头大哥作队长，带领大家来到京城的关二爷处接取结义任务。

此时需要所有队伍成员在同一条线，并且在NPC的附近。队长必须保证包裹里有100金以及补天石一块（补天石没有的话可以用5个完美精炼石在精炼师处炼化）。条件满足后队长可以与NPC对话看到“义结金兰”的任务，普通队员是看不到任务的。

队长可以在弹出的窗口中输入结义名称的前缀，此时队员会收到系统提示，是否加入这个前缀为名的结义。

若所有队员都同意结义的话，系统会出现一段过场动画，所有人恭恭敬敬地走到关二爷面前，磕头伏地，齐唱：“不求同年同日生，但求同年同日死”之类的誓言。江湖感十足，这是《武林外传》中前所未有的哦。

如果首次结义队伍不满6人上限的话，那么结义之后可以继续接纳新人进入，但是必须在结义48小时后且结义所有人都在线的情况下，组队到关二爷处领取“接纳新人”任务，所有人选择同意接纳后方可加入结义之列。

结义任务

其次，通过做结义任务的队员可以获得结义值，结义值可以用来修炼结义技能，技能属性相当强悍。那么具体应该怎么做呢？且听我为您一一道来。

如果想要做结义任务，必须是同一结义的玩家组队到京城关二爷处领取每天一次的“关二爷的亲笔签名”任务。

然后系统会随机的发放地图道具给玩家，同一结义的队员接到的地图未必相同。此时由队长凭借“关二爷的亲笔签名”在对应地图中的“商号老板”那里领取“一路护送”任务，此时会出现一个带名字的NPC，按照任务提示将其护送到指定地点即可以完成任务，获得结义值奖励。

沿途会刷出各种劫道者攻击商号老板，结义玩家只要将怪物打死，保护好商号老板在到达任务完成地点之前不会死掉就可以了。每次刷怪前,商号老板会自言自语：我觉得有点不对劲,你感觉到了吗？

任务完成以后，现任队长把队长移交其他任何一个队员，然后该队员就可以以队长身份带领队员去他的签名对应的地图接任务，以此类推，每个人做一次队长，最终大家全部完成任务。

结义奖励

那么除了结义任务获得的结义值可以兑换结义技能之外，结义本身还有什么别的好处呢？答案当然是肯定的。比如下面的结义传送和仇人共享与呼救。

结义传送：打开结义界面可以看到结义传送选项，但是此功能目前暂未开放，据估计应该是跟夫妻同心结类似的作用吧，在一些特殊地方会有奇效。

仇人共享以及呼救：当结义成员中有人被杀后，该成员可以点击呼救，结义的其他成员会弹出响应的提示“你的结义兄弟/姐妹XXX被杀害，请你前去救援”，但是目前由于尚未开放结义传送，所以还需要继续期待了。

最后，如果你跟结义的朋友意见不合而准备分道扬镳的话，自然也是来去自由的。只是在你点击“退出结义”之前一定要慎重考虑，愿意陪你一起行走江湖的兄弟姐妹们，一定要珍惜哦！



公会结义合影



孤单英雄



跨越性别的界限



强大联手

完美国际

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（3D修真）●游戏状态：公测
●官方网站：http://w2i.wanmei.com/

■北京 浅浅的风

《完美国际》品位天书的浓厚文化韵味

说到天书，我们就联想到了文化与力量。在完美大陆上，也存在着各种各样的天书。天书本是完美诸神记录修真密法的玄妙宝物，获得了天书，就等同于玩家获得了一件装备，不仅能增加角色自身的属性，还能不断提升。那么我们今天就来看看《完美国际》游戏中的天书都有哪些吧！

天书具有五种最基础的属性，即：提升力量、提升体质、提升灵力、提升敏捷和辅助练级。而在此基础上，还可以继续组合成属性提升更加全面的高级天书，如：提升敏体、提升灵体、提升力敏。随着天书等级的提升也会相应出现爆击、移动加速、经验加乘、生命上限等高级属性。

同装备一样，天书可以通过天地烘炉来进行炼制强化，玩家前往万流城就可以找到“天地烘炉?天书篇”，点击之后即可像普通物品一样对天书进行合成了。而天书的合成一般都是用几个低等级的天书来进行合成，因此对于玩家来说要想得到更高等级的天书必须首先获得足够量的低等级天书。

完美世界里的天书，同样具有深厚的文化韵味，在提升装备的同时，也给我们带来了诗词鉴赏的享受。下面，我们就来一同品味下1～6级天书中的诗词，读解《完美世界》的“天书奇谈”。



公会结义合影

一级天书

《一夫当关》一夫当关，万夫莫开，若要强开，纳尔命来

《桃之夭夭》桃之夭夭，烁烁其华

《业火》九重业火，消尔罪孽

《巨灵》天赋巨灵力，斩退天下贼

《破阵子》了却君王天下事，赢得生前身后名

《夸父》昔时逐日去，今朝蔽日来

《捻花一笑》捻花一笑，灵明洞开，一念成佛，一念成魔

《满江红》壮志饥餐胡虏肉，笑谈渴饮匈奴血

《火宵之月》火宵妖月俱灵气，万法修成在此时

二级天书

《力拔千钧》力拔千钧气盖世，胸怀天下气如虹

《梨花烟雨》烟雨不湿江南衣，体态闲清类落花

《红莲》业火三千世界，红莲梦里花开

《刑天》乳为目，口做脐，本英雄，无惧忧

《桃花扇》 滴血染做桃花扇，一舞身轻上九天

《塞下》 塞下马蹄疾，将军弓矢利

《三昧真火》焰烧黑土作赤色，火染天池成血海

《杀破狼》 今朝破军客，前世旷野狼，血洗来时路，归去已忘乡

《浴火鸾凤》鸟浴炽火成凤，人遇江湖成佛

三级天书

《对酒当歌》酒酣肝肠热，酒醉美人香

《烟光残照》 烟光残照，鸿过无影，月夜寻梅，踏雪无痕

《赤炼》赤炼北海成血色，灵蛇一动龙驭天

《阳关》劝君更尽一杯酒，西出阳关无故人

《美人香》 美人香无踪，杨花过无影

《离歌》梦里离歌声，弦断有谁听。有情，无情？

《玉壶冰心》赤血泼做丹青画，一片冰心在玉壶

《崩坏》崩坏之章，楚乐之歌。或死无名，或破千军

《血雨腥风》桃花乱落血雨里，腥风忽过满径香

四级天书

《风虎云龙》风虎云龙一相逢，谈笑兴王天下知

《勾魂摄魄》掌中轻盈飞燕舞，勾魂摄魄是酒香

《焚情》烈焰焚情，灭爱以火，绝情弃爱，天地在我

《宿命》天垂象，见凶吉，运里有乾坤，命握君掌中

《玫瑰刺》玫瑰暗里刺，美人殃中毒

《变乱》变乱之秋，革命之夜。奉天之命，血洗孽地

《如沐春风》佛前如树，春风如沐，如是我闻，天灵如注

《江南》枕上片时幽梦中，行尽江南数千里

《弱水三千》弱水三千何足贵，真水无香一瓢足

五级天书

《心如止水》心如止水，不动如山

《海啸》 沧海啸，两岸潮，浮云笑，试比骄

《笑疯癫》他人笑我太疯癫，我笑他人看不穿。不见五陵豪杰墓，无花无酒锄作田

《土地拜寿》跺地地老来拜寿，忤天天公为作媒

《天残地缺》天残地缺时，人得到天地精

《奇异恩典》 奇异恩典，如此甘甜，罪已的赦免

《美女蛇》 婉转款款来，夺尔魂名去

《四大皆空》四大皆空，心力自通

《荒漠甘泉》荒漠出甘泉，绿洲传心曲

《天香》截语耳中闻，天香云外飘

《丘比特》神赐好身手，牵得笑姻缘

《波浩淼》湖上风来波浩淼，凌水踏去子身轻

《离恨天》眼中多少骄横子，刀下魂归离恨天

《点绛唇》饮罢恶血敌，醉卧点绛唇

《十三太保》流氓亦有出头日，玩晒湾仔叱咤天

《空境》玄之又玄，众妙空空，空空之境，有生无中

“子夜歌清月满楼，为寻莲子下西洲”，七级天书“子夜歌”是目前《完美世界前传——人鱼传说》中最稀有的天书之一，是热衷战斗快感的朋友们绝对的佳选，优质的属性成为玩家强大的助力，是许多玩家的不懈追求的目标。

降龙之剑

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（2D即时）●游戏状态：公测
●官方网站：http://xlzj.wanmei.com/

■北京 下山豹

《降龙之剑》升级宝典

从封测开始就玩《降龙之剑》了，到如今虽然不敢说是绝世高手，也算是有一定的江湖阅历。自打爷我提着浪迹天涯的小包袱开始混江湖，现在也有70级了。就以过来人的身份说一说升级的经验和体会吧！

菜鸟篇——1～30级

看见升级这个话题新玩家不要背包袱，因为《降龙之剑》的新手指引非常完善。虽然有点啰嗦，但胜在通俗；虽然有点绕路和繁琐，但咱有自动寻路。1～10级就不说了，顺着系统任务跑一跑，鼠标点点，随便打打怪，这就够了。同时也对游戏的基础操作有了充分的了解，对自己本身的职业也有了一定的认识。



当人物到达10级以后就可以选择师门了。这也算是一个小小的里程碑了，一定要截张图作为纪念！

然后先清理各种任务吧，推荐先做主线和支线任务。这些任务能帮助你快速升级。支线任务要打怪，而且也要把心法点一点。磨刀不误砍柴工，有了输出才会更快的完成任务。在20级之前的任务都集中在两个地方：皇城、鬼雪坡。先去皇城进门派，跟着任务的指引走下去基本就到了16级左右了。而且还可以在神魔大战里体验下200级最高职业属性和装备！然后去鬼雪坡一边做支线任务，一边做循环任务。

20～30级要快速冲级啦。马上就要告别菜鸟阶段了，兴奋吧？赶紧凭着这些热情去练级。基本还是靠各种任务升级才够快，《降龙之剑》不是个泡菜游戏，如果你想靠打怪快速升级那就大错特错了。去做师门任务吧，经验还算可观。做满20轮，再加上飞鸽任务（20级才能接到的任务），同时也看看任务列表清理掉主线+支线的任务。基本上到30级还是不费劲的。



嘻唰唰，嘻唰唰……刷怪无极限

中级进阶篇——31～60

30级是个分水岭，这时候可以告别菜鸟的头衔了。同时对自己的职业也应该熟悉了，职业特性和操作技巧都有所掌握。这里要特别说下关于XP的利用，算是个小技巧。很多新人不知道，白白浪费了大好的青春。扼腕啊，叹息啊！！！

XP是什么？不是windows的系统版本，而是《降龙之剑》里人物属性的一个数值，打死怪物能增加XP值。XP满了以后可以迅速的杀死一片怪。简单的说就是放大招，很爽。在杀怪的时候要好好的利用下XP。在XP快满的时候找个怪多的地方，秒怪越多越好，然后按随机，再按下XP。这样的操作会让XP快速增长，用来刷怪很不错的。尤其是在刷循环任务的时候，稀里哗啦打一片怪不知不觉就完成任务了。好玩不枯燥还练了自己的操作。巧妙实用XP也是一种操作意识，从小培养起，长大了你就是高手。灵法用XP刷怪超级爽，这一招叫做“刹灭”，名字就很彪悍。效果简直是所向披靡，所到之处寸草不生啊！怎一个强字了得！一次秒30个怪，不利用起来就太可惜了！记住，你升级少不了XP放大招。

超级XP技能，实现“小宇宙爆发”特技。不需要高等级、也不需要好装备一样可以轻松体验秒杀的超快感。想要感受星矢小宇宙爆发般的强悍，想要激发你的潜在“超能力”，那么XP技能就是你不得不学的一门必修课！

各门派XP技能详见下表：

门派	XP技能名	技能特效
灵法	刹灭	以随机点为原点发动群体攻击，可跨屏打击
仙道	怒鬼冲关	召唤BOSS白无常群体打击敌人
玄真	太玄上相	随机原点暴发双重伸缩打击
月隐	飞花无情	以自身为原点发动刀扇攻击，并眩晕所有被攻击到的敌人
铁羽	射石饮羽	用随机双属性箭雨发动扇形攻击
虎卫	破军怒	对整片敌人发动推进式群体伤害，并伴随击退效果

30级可以建立家族了，这也是游戏里一个很有特色的系统。有个强悍的家族是件了不起的事情，如果是新服务器上最先建立的家族肯定有招收人才的优势。去佛山刷黑熊阿蛮，或者是用元宝买地契，这样就可以建立帮派了。在这个时期升级最重要，时间非常宝贵，如果一定要玩家族建议你还是用元宝买。估计经历过封测以后，练级速度都差不多的快，毕竟有经验了嘛。

30级冲40级不容易，目前这个等级去望佛山刷怪的



法灵刷怪ing

人太多了。打怪还是很简单的，XP冷却的时候打虫子，有了XP就赶紧利用。不过因为人太多，随机XP杀怪似乎太鸡肋了，这时期抢怪成了升级的主要难点。有两个办法可以避开这个尴尬的抢怪升级阶段。一是压级，二是抢先到30赶紧去刷怪。后者不说了，升级狂人都知道的道理。详细说下压级。如果你感觉自己所在服务器上已经有大多数人在望佛山刷怪了，那么你不如压在20-30级之间，在20多级的地图上溜达做任务积攒经验。升到29级就别升了，在雁荡龙湫接循环任务。经过测试29级压着经验能压1700W不到，基本够升级到39级的。这期间你还可以搞搞心法，把所有的心法都升到39级吧（心法只能比人物等级高10级）。打好基础之后，刷怪也简单些。其实，真正的心声是：“哥是被逼的！”

压级是个阶段性的事情，不过可能后面你也经常需要压级的。因为目前的情况是60级以后基本没什么循环任务了，要升级真不容易啊。

40～50级去风螺道，这里的怪都是防御型，所以心法的重要性在这里凸显。踏上50级，就可以体会到江湖的险恶了。还是老样子先清理各种主线、支线任务。然后在殇丘这个地图厮混，只有2个循环任务了。玄真在这里很吃得开，其他职业跟着组队吧，混日子还是可以的。

以上就是31～60的坎坷升级之路，以任务和刷怪为主要。当然也要积极的参加活动，因为活动的经验也颇为可观。



三门六派，各有各的本领

高手研讨篇——61～N级

当你突破了5字头，站在了6字头上的时候，向7字头冲刺便是另一个目标了。游戏就是一场无止尽的奋斗，幸好总有新的目标和玩法。

等级越来越高了，可以玩的东西就更多。之前说到了60基本没啥循环任务可刷了，那其实也代表你到达了一个境界。起码现在游戏的情况是这个阶段算高手了，吼吼！我想说的是各种活动不能少。其实在低等级的时候也可参加一些活动的，但是高等级玩家参加活动得到的奖励更为丰厚，所以各种活动就放在这个阶段来说。

家族任务、捉妖、破魔、师门、沈飞、守猎、300环、大弟子……各种活动让你眼花缭乱，作为高等级玩家你必然要参与的。这个时候也有一定的群众基础了，组队玩活



活动多多，一日一惊喜

动才会更有乐趣。现在每天都有活动，号称一日一惊喜。周一魔尊降临，周二迷宫探宝，周三夺宝奇兵，周四门派小师妹，周五凤求凰，周六皇城保卫战，周日门派竞技。

《降龙之剑》并非泡菜，升级不算难，主要是跟着任务和活动走，基本上玩起来还是比较轻松的。至于冲级，说简单了要有技巧性。多做任务是一点没错的真理啊！现在70了，升级压力也没那么大了，觉得可以腾出点精力和时间来搞一搞其他的建设。比如随从，拿来血祭合成下。或者装备，想想怎么多搞点钱来弄身好装备。再不然嘛，就是为家族发展多做贡献，跑商、搞种植等等。



也可能是游戏刚开，策划还不想玩家等级冲得过快。基本上1～70级的冲级方法和技巧就这些啦，希望写出来能给大家做个参考。以后可能开放更多的玩法和更高等级，那时候就会有更多升级心得了。也许是活动，也许是任务，也许是副本，也许是……未来值得期待！

头条新闻

■《神仙传》首次封闭测试开启



10月12日，九城旗下神话网游《神仙传》迎来了首次技术测试。《神仙传》不仅首次完整还原了中国的上古神话，更重要的是，在游戏的玩法上还做了很大的创新。《神仙传》首次在2.5D网游模式下加入了飞行系统，不仅可以让玩家领略飞行的魅力，还能体会到空战的爽快。对于休闲玩家来说，在《神仙传》中也可以享受到钓鱼、划船等生活元素带来的乐趣。同时在《神仙传》的神话世界里，没有明确的职业区分，玩家只需通过不同技能和心法的搭配，就可以体验到所有职业的乐趣。

■《三国群英传2》10月15日公测



第九城市近日宣布旗下的《三国群英传2 Online》于2010年10月15日正式开启全面公开测试，多人群战、8大战斗形态、401位名将武魂扮演、46种人宠士兵培养、超50个游戏系统、最原汁原味的三国巨献即将呈现给广大玩家。

10月15日《三国群英传2》的公测更新共千余项全新内容，全面革新游戏内容，使《三国群英传2 Online》成为引领3D PK潮流的巅峰网游。

■《奇迹世界》今日巨献 开启“造梦空间”体验之旅



《奇迹世界》金秋10月倾情巨献，全新版本“造梦空间”震撼登场。四大全新地图，五套全新装备，五大全新系统，数百种全新怪物，还有更多人性化调整。

为了让更多的玩家都能率先探梦“造梦空间”的无穷魅力，解开未知的谜题，第九城市于9月29日下午14点正式开启“奇迹世界造梦空间”体验区，体验测试区完整客户端已于9月28日提前开放下载。抢先进入“造梦空间”神秘梦境，一探究竟吧。

月评

■ 关于梦的两三事

看到《奇迹世界》开放“造梦空间”的版本让我一下子hi了起来，它让我一下子回想起前阵子热映的电影《盗梦空间》。这部电影从一开始的默默无闻到中后期的发力，其力度我觉得超乎一般的电影，就连我最初观看这部电影也是在朋友的强烈推荐下。时至上周末，我路过某影城，还见《盗梦空间》当日放映场次不下两位数。虽然不能和阿凡达之类的大片相媲美视觉冲击力，但是电影所讲述的内容却需要一定的思考方能理解。据说很多人在看过《盗梦空间后》对“梦”产生了浓厚的兴趣，以至于后来有新闻报道说北京各大书城的《梦的解析》一书在电影《盗梦空间》热映后被抢购一空。我想若是弗洛伊德先生地下有知的话，恐怕也会偷笑起来

我们平时夜晚睡觉的时候做梦应该是件很常见的事情，但是梦中梦的情况在我刚看完电影后，还真的有些不相信，一度认为这是导演的想象，发生在电影中的情节。可是直到昨天晚上，我才发现自己错了，因为我很欢乐地做了无数个梦。P



在“造梦空间”中你会变成什么样子?

FIFA Online 2

●制作：EA Sports●运营：第九城市
●游戏类型：大型多人在线体育●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://www.eafifaonline2.com/

■上海 wil

《FIFA Online 2》谈阿森纳的华丽战术

阿森纳一直是世界公认的打法最华丽的球队之一，温格带领的阿森纳数年如一日的坚持着自己的唯美足球。虽然多年没有获得奖杯，但仍被无数崇尚艺术足球的人所顶礼膜拜。本赛季的阿森纳，状态出奇的好，可以说展现了最原汁原味的阿森纳足球。

在《FIFA Online 2》中，阿森纳整体数值里最突出的就是高达89的配合能力，这也是几乎任何球队都不具备的，这项数据代表了《FIFA Online 2》中阿森纳的中场和前锋会有非常精密有效的跑位，这是实现阿森纳打法的关键。

这是真实的阿森纳在于博尔顿的比赛中，可以看到阿森纳几名中场球员的站位非常紧凑，而锋线队员寻找空当伺机接应的欲望也非常强，《FIFA Online 2》里的阿森纳其实几乎是一模一样的感觉。

在《FIFA Online 2》中，阿森纳进攻时的比赛画面和真实的阿森纳非常相似，以法布雷加斯为核心，阿森纳的中场以及前锋位置站的非常开，能形成良好的呼应，玩家要做的，就是找到合理的进攻节奏和传递方法。

在《FIFA Online 2》中模拟阿森纳的打法，核心的一个思想就是“如果无法向前传递，就回传将球继续控制在自己脚下”。这个思想非常重要，因为，回传并不代表着失去向前推进形成威胁的机会，如上图一样，适当的回传反而会让位置更好的队友将传递路线打的更加开阔，从而跳出对手的防守密集地带形成更大威胁。

当球已经控制在自己脚下，向对手形成压迫，往往对方防线会显得更加密集。出现这种情况虽然很难处理，但不要忘了，阿森纳的中场拥有传球94的法布雷加斯，就算是一个极小的线路，只要玩家勇于尝试，法布精准的传球往往把复杂的局面变的简单。

当然上面的情况是一个极端的例子，毕竟不可能每次进攻都打成这样的完全压制，那样的话只会让进攻的效率降低。玩家要多留意大局，结合队友的跑位和防守队员的位置寻找身后的空当，这种空当对于防守队员来说是有防守盲区的。

阵地战如果无法奏效，和现实中的阿森纳一样，《FIFA Online 2》中的阿森纳其实也非常适合防守反击的战术，原因还是因为小法的存在，像上面这样，虽然进攻队员人数明显劣势，但是找准线路，用法布雷加斯送出直传，防线往往可以一下被穿透形成单刀。顺便提一下，类似于上图的这种传球，玩家在传球蓄力的时候不妨力度按大些，给跑位球员更多的提前量。

这里还有一个小窍门，如果对于空当的扑捉确实很难做到敏锐，使用挑传也是玩家常说的“高塞（高球塞身后）”是一个不错的选择，因为高传可以无视地面防守队员的干扰，接应队员拿到球的几率往往增大。适时的用挑传给插上的队友，往往能收到奇效。



抓住机会一脚致命

如果进攻始终无法打开局面，不妨考虑换换阵型，阿森纳的人员配置，边锋球员可以很好的回到中场并适应。《FIFA Online 2》中433和451间的调整在现实中温格现场排兵布阵也经常见到。在比赛已经进入僵局时候换一下阵型，局面就会发生变化。



挑传有奇效

当然，现实中阿森纳的华丽进攻不是一天两天练出来的，玩家看到这些战术，在《FIFA Online 2》中也需要熟练掌握和体会才能完美实现出来，在此只是抛砖引玉，期望玩家们都能尽早体会到阿森纳华丽足球的真正炫目感觉。P



游戏里的阿森纳和酋长球场



真实的阿森纳



游戏的阿森纳中场



没有机会适度回传控制比赛节奏



看似严防死守其实空当存在

名将三国

●制作：第九城市●运营：第九城市
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：公测
●官方网站：http://wof.the9.com/

■上海 wil

《名将三国》新副本单刷解析

叹息之墙和禁卫高地作为《名将三国》新资料片里面全新的两个副本，自然在难度上和装备的奖励上有着过人的地方。对于玩家来说也许组队已经不成为问题，但是如果是一个人呢？没有了队友的依靠和保护，你如何实现在新副本噩梦的单人通关呢？



《名将三国》叹息之墙

用华丽猥琐的舞步成就高墙达人

对于《名将三国》想要挑战高难度的玩家而言，如何实现完美的聚怪和技能的合理释放是其不得不面对的门槛，叹息之墙总体的地图较小，对于邪恶无视来说应该通过合理的跑位、风骚的技能实现打只打一点，一打一大片的原则，不但增加了绚丽度而且伤的次数也会大大降低。到第三层我们需要注意飞行伞和鲤鱼旗两种怪物，鲤鱼旗的攻击方式在于其吐出来的地雷，会到玩家身边变成冰球爆炸，虽然一个球的伤害不足以引起玩家的重视，但是三到四个球的伤害就非常恐怖了。对于Boss而言，机械化刘璋的水平也非常有限，但是要注意它在血量低于25%时候的变身，攻击模式也会转化为激光攻击，激光打到的地方还会短时间存在一个持续伤害的陷阱，而且攻击频率还特别高，所以应尽量将大技能在最后用，同时结合左右互换攻击，刘璋还是比较容易击倒的。

《名将三国》禁卫高地

装备和技术的提升之处

和叹息之墙比起来，禁卫高地就显得普通很多了，但是光从画面的精细程度看还是比之前的副本做的好很多，感觉是在一个3D的环境中。副本复杂度也一般不过怪物攻击力倒是蛮高。在副本的开始阶段玩家就会遇到木牛和流马，这两种怪物将会始终贯穿关卡的始终，当然玩家也不能因为它们的频繁出现而忽略它们的攻击性。Boss房主要先把小兵清完，尤其是鲤鱼旗，不过也要小心Boss的晕技和超长距离冲刺，劲量保持Boss在能看到的位置，时刻注意要用技能的前兆，但是Boss会因为被玩家打出屏幕，经常在屏幕画面外就一个冲刺打过来。把小兵清完以后就CD流打Boss吧。木牛流马的攻击模式比较普通也比较好躲，恐怖的地方就是技能的伤害高，单刷保险起见CD流是最好的绕圈和Boss跑，慢慢把他磨死，如果组队的话也尽量是大技能一起上靠瞬间输出打，因为Boss攻击频率不是特别高。

作为一个单刷玩家，任何时候都要注意自身的生存问题，在保障了生存问题的情况下进行有效的输出，才能让我们的关卡评分达到我们想要的高度，如果您认为您是一个操作高手，那么《名将三国》叹息之墙和禁卫高地关卡的噩梦模式等待您的挑战！P



单刷噩梦模式禁卫高地



单刷噩梦模式叹息之墙



想过一人单刷噩梦模式的新副本还是有一定挑战性的！



朱雀的技能向来以华丽著称

三国群英传2 Online

●制作：宇峻奥汀●运营：第九城市
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：公测
●官方网站：http://sg2.the9.com/

■上海 wil

《三国群英传2 Online》八大战斗形态解密

《三国群英传2 Online》中玩家的PVE、PVP战斗时刻不停。无论是玩家个人杀王打宝、挑战副本、力斩历史名将，还是在战场中与敌阵玩家对决、在万人国战中攻城略地……各种各样的战斗方式让广大玩家仿佛始终置身战场！



单骑闯关，扬名立威

在这战火连绵的三国乱世之中，四处都有恶贼乱党出没，玩家可只身在各个州郡城池追缴这些恶匪头领。不过这些匪王都率领有成群的护卫，单人玩家需小心应付。只要实力充足，战法得当，即可将匪王斩杀。在区域内播放自己的胜利宣言，扬名立威！还能收获不少武技、装备、兵士物资，更好的提升战力！

五十人挑武魂 浴血奋战

《三国群英传2 Online》中玩家可通过武魂竞技场报名，向三国历史上最为强大的十余位武魂发起挑战，集合50人浴血奋战神将，如能将其斩杀后就能夺取神魂，亲身扮演神将武魂，获得非凡神力，施展出绚丽威猛的武神技能，在各种战场中大展神威！

千人战名将 名利双收

在三国历史中，赵云、典韦、太史慈等威震四方的历史名将都以其非凡实力让我们印象深刻，在《三国群英传2 Online》中玩家将可与这些名将展开正面角逐，面对这些名将Boss恐怖实力和旗下军队，需要数百至千名玩家的合力围攻才有机会将其击败，收获顶级的宝物和成就！

独闯敌营 生存考验

现有12个职业都有丰富的技能和天赋选择，每个玩家都可利用自己的必杀技、丰富的武将技、特殊技来打造独一无二的角色，并可率领近百种的士兵组合，协助进攻或是提供治疗。希望彰显个人英雄实力的玩家，在《三国群英传2 Online》中，可效仿一身是胆的赵云，单枪匹马在百万大军中七进七出！

十二人竞技场 捉对厮杀

竞技场是由玩家组队参与的对战平台，名为“皇陵夺宝”。玩家可与自己的兄弟组成不同人数的队伍进入“皇陵夺宝”竞技场，和人数、等级相近的其他战队随机配对，展开公平竞技！竞技场除了可竞猜胜负来获得丰厚奖金，更会根据累计战绩进行跨服的全国排名！

四十人小战场 团队对抗

每小时都将开启历史战场——曲阳之战，在这里参战玩家将被随机分配为东汉军、黄巾军两大阵营。玩家在这里将互相对垒，夺旗陷阵！尽情体验小规模PK的紧凑乐趣。将旗子带回己方阵营可获得积分奖励，打倒敌对势力玩家还会获取讨敌数与功勋。

四百人大战场 争名夺利

随着《三国群英传2 Online》游戏内容的更新，历史也从黄巾之乱演进到十常侍之乱时代，大规模的历史战场——长乐宫之战爆发，参战玩家将被随机分配为东汉军、十常侍军两大阵营，展开场面宏大的两军对战！在长乐宫之战的战场中，玩家还能驾驶更多大型攻城机具进行对战，战况将更加惊心动魄！

万人国战 龙图霸业

《三国群英传2 Online》中的万人国战真实再现了群雄割据，战火四起的三国时期。只要国战时间一到，不同势力的玩家即可骑上战马指挥旗下的士兵奋勇杀敌，驾驶攻城机具攻打城池，登上战舰炮轰要塞，以多元化的战略对全地图数十座城池、据点、港口同时发动战争，体验海陆空全方位作战的乐趣！



半山腰上的狙击战



攻城开始了，投石车准备就位



后方的那是传说中的法师兵种么！！！



看我的铁甲骑兵三千



两军交锋

头条新闻

■《梦想世界》全国争霸赛进入复赛阶段



近日，多益网络表示，《梦想世界》第二届“绝顶高手”全国争霸赛已经结束了初赛阶段的所有比赛。为期14天的初赛海选，吸引了数万新老玩家的参与。有人为了5000元现金奖，有人为了游戏名声威望，也有人仅是凑凑热闹，但大家奉献了一场场精彩激烈的比赛。经过初赛无数场次的残酷厮杀，这次比赛可谓是黑马尽出，一些名不见经传的新玩家一路高歌猛进，轻松杀进复赛；一些颇有名气的老玩家却倒在自己的大意之上，惨遭淘汰。如此局面也印证了多益网络重金举办全国争霸赛的宗旨：“公平环境公平竞技，没玩过照样拿大奖。”

《梦想世界》第二届全国争霸赛将展开更为激烈的复赛阶段，究竟哪些玩家能成功闯进决赛，哪些玩家能赢得5000元现金奖，让我们拭目以待！

■《神武》火爆公测 全新玩法不断出台



近日，多益网络公布，免费回合制网游《神武》已经开启火爆公测，各种新鲜玩法不断出台，为大家带来快乐的游戏感受！除了大受欢迎的神武币经济系统、宠物炼化、变身、排行榜、成就系统、玩家之家等特色玩法外，近期《神武》还推出了八卦副本、仙缘、子女系统、大闹天宫等新玩法，精彩不断！

《神武》八卦副本，带你亲历三界恩怨，八戒娶妻、小白龙失恋等等，八卦故事精彩不断。更有“仙缘”玩法，给你天上掉馅饼，出门中彩票的神奇经历。而全新“子女系统”，将生儿育女的过程在游戏中全面展现，除了怀孕、生子、养育外，还要不断跟孩子交流，带他去书院学习、拜师习武等，仿真度极高，给你真实的人生感觉。另外，“大闹天宫”活动，将带你穿越时空，回到500年前的天宫，在那里你将和朋友一起积累资源，发展科技，一展拳脚大闹一场！

■新服新玩法《梦想帝王》最保鲜



《梦想帝王》再开新服，同时多益网络宣布《梦想帝王》推出了玩家青史留名的史诗成就玩法，还有激烈昂扬的对战副本玩法。

《梦想帝王》的成就玩法很有挑战，降服关羽等五位名将可以获得“五虎上将”成就；搭救十二金钗可获得“红楼梦”成就；以及风流才子、花花公子、美女创造者等成就。此外还有杀神、最后的雄主等高难度的史诗成就，一旦达成即可记入本服务器的史册！

对战副本是《梦想帝王》最新的特色玩法，可以与随机的玩家对手在副本中指挥军团进行PK。玩对战副本，不需要很长时间，每局对战只需十来分钟；玩对战副本，不需要太多精力，简化了训练士兵和资源积累的过程；玩对战副本，只需要你的智慧，侦察对手的兵力，设下埋伏圈套，引诱敌人追击等等，奇谋妙计层出不穷，凭智慧奠定胜机！

月评

■游戏乐趣

看到《梦想世界》第二届“绝顶高手”全国争霸赛初赛落幕的消息让我想起了WoW中的竞技场（想当年，咱在S7赛季也是拿到过龙的人，你们知道的……）。其实喜欢玩PvP的人很多，但是真要去PvP打比赛，还是非常累的，可以说一点乐趣都没有，因为这里只认输赢。当一个你喜欢的事情变成了机械重复的动作，那它往往会失去很多有趣的内容。

其实我们身边每时每刻都会接触到竞技的环境。从我们上学时，就会有很多比赛，学习、体育；课余休闲时，我们还会进行各种“比赛”；就是到了工作岗位，也会有各种指标去衡量你的业绩，或是各种评比之类……所以说我们每时每刻都生活在一种竞技的环境中。但是凡事会有个极限，说通俗点就是“度”。当超过了极限，过度的时候，我们往往会陷入一种沉默，一种疲劳状态，游戏也不会例外（如果你在WoW奋战过一个2500+等级的赛季你就会知道我所说的疲劳是一个什么样子）

所以我认为游戏就应该是玩的开心，不管是PFF还是PFU其实，只不过是为了获取快乐的一种手段。就像去年风靡印度的电影《Three Idiots》一样（将电影名译成中文就是《三个白痴》），影片中一句简单的“一切顺利”不过是让自己开心的心理暗示而已，但是可以为自己减少不少压力。从游戏中获取的乐趣恐怕不止一句心理暗示这样简单吧！！P



你要做PvP还是PvE达人呢？其实只要开心就好了！玩游戏的目的不就在于此么？

神武
●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：公测
●官方网站：http://sw.henhaoji.com/

■北京 风流三少

浅析《神武》经济系统

俗话说得好，钱不是万能的，但没有钱是万万不能的！无论是生活还是游戏，一条发家致富的康庄大道是所有人都向往的，而《神武》独特的经济系统则可以给你一个永不会瘪的钱包！

神武币系统——《神武》经济系统的最大特色

这个系统让平民玩家和有钱玩家处于同一起跑线上，最根本的原因是神武币是不能通过RMB直接获得的，它只能通过物品交易获得。这就限制了货币对游戏的影响。想要做高级装备、想要珍兽神兽、想要染色，没问题，但是你得要有神武币！

这个可不是大白菜哪都有，悄悄的告诉你，挖宝图和封妖得的装备灵可以卖神武币哦。所以这两项玩法现在在《神武》中十分火爆！此外活动得的宝石、虹彩之类，如无需求记得一定要卖给神武商人哦，你的神兽全指望它了！

神武币系统最可贵的地方在于它的价格不是一成不变的，随着玩家的等级和需求会涨会跌，如此一来你就必须把握好市场经济的走向。是不是有点像我们日常生活的股票呢？这个就是我们玩家的第二世界，和生活如此的贴近！

现金系统——《神武》经济的支柱

现金是每个游戏不可或缺的，在《神武》中当然也必须存在。不管你是做商人还是做独行侠，现金系统都是你必经的流通渠道。它让每个玩家都能买到其他玩家富余的物品，加大了玩家之间的互动，也让我们变的有人情味。

说到这里大家应该明白了，能买就能卖，神武币系统让我们省钱，现金系统让我们赚钱！闲的时候去摆摊可以让我们获得很多的钱，但是不要坐地起价，因为旁边的摊位可能会比你优惠，这就是市场经济，哈哈！如果你穷得连摆摊都没物品可出售，那就去做神行任务吧！还有宠物商人那儿需要大量的宠物，特别是宠物稀缺的时候收购价更高，有时间就去帮帮他，弄点零花钱吧。

信誉系统——《神武》经济的神来之笔

信誉的特殊作用，一是用于购买绑定的东西和点技能使用，它的存在让我们在变成穷光蛋的时候发现，我们仍然可以自给自足的！二是做房子和买仓库格子（RMB玩家也可以充卡买）。众所周知，房屋和仓库在现实生活中是一种奢侈品，在游戏中同样是一笔花费不菲的消费，而在《神武》里，你可以不花一分RMB，用信誉就能购买。用信誉做到RMB玩家所能做的，这正是信誉系统的亮点所在。

信誉的来源有神行任务、师门任务、抓鬼任务等，此外挖宝得到的驾驭书等物品卖行脚商人也会有大量的信誉。飞行棋补充包也可以卖给行脚商人换信誉，但是不予推荐，毕竟我们使用旗包的地方太多了。

大家可以发现，信誉是非常容易获得的，而它在游戏中的流通又非常广泛。号称“真免费”的《神武》真的不是忽悠你！

商城购买系统——点卡服务系统

商城里的东西虽然强大，但是外面都有机会得到，比如 “金香果”可以在副本中获得，“驾驭宝典”系列可以在宝图中挖到，也可以在副本得到。这个系统目前主要是为了服务RMB玩家购买东西置换神武币而设的，全是辅助类物品。新的物品种类以后还会有上架，但是不会影响《神武》平民玩家和RMB玩家之间的平衡。

在《神武》中RMB玩家拥有的东西，前三个系统都能帮你圆梦。在前期RMB玩家或许很快能拥有我们所缺的，会有一点点的优势，但是我们这些普通玩家同样可以一步一个脚印，拥有极品，缩短差距。另外需要说的是，《神武》中是没有点卡代售交易，想倒卖点卡么？不现实！本身因为《神武》独特的经济系统，点卡的作用就比较微弱，而《神武》在点卡代售方面的做法，更是真正的让所有玩家站在同一个起跑线上。

《神武》经济系统让玩家之间的差距越来越小，人与人的相处也越来越和谐。其实无论是RMB玩家，还是平民玩家，因为有了《神武》的绿色保障，可以让游戏更回归本质，重新找回那种玩游戏而非被游戏玩的快乐！


热闹繁华的长安城


人来人往的临仙镇


神武币商人的火爆生意


神武商城

梦想帝王

●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）●游戏状态：公测
●官方网站：http://dw.henhaoji.com/

■北京 超人

《梦想帝王》武将晋级篇

《梦想帝王》作为一款以战斗策略为主的网络游戏，武将强弱的选择，成了游戏的关键。无论你是攻城掠地，还是稳固城池，都少不了武将。今天要向大家介绍的，是游戏数月及与朋友们进行一定的讨论后总结的经验，希望能对刚刚初步了解武将系统的玩家有所帮助。

择才有道

三围：武将的选择其实是很有讲究的。相信大家也常常听人说“三围”如何这类话题吧，《梦想帝王》中的武将三围可不是胸围、腰围和臀围，它是指武将的武力、魄力和智力三种属性的总和，减去当前等级，就是所谓的天生三围了。这是将领最终能力的体现，也是判别武将好坏的第一步，武将的名字颜色便取决于此。

统率：虽然说统率不能增加单兵的战斗力，但是对于整个军队来说又是一个非常重要的属性。每一点统率可以提高20点率兵量，兵力总数自然是整个军队攻击力的保证，毕竟打仗还是靠兵的。即使是一个红色的神才将领，如果统率非常的低，可能会沦落到连紫将都不如的地步。初期因为酒馆的纳贤等级有限，所以将领的统率不会太高。随着开服时间的增加，纳贤等级不断提高，我们就可以找到统率较高的将领了。抓捕名将时也可以考虑抓一些统率比较高的将领，因为统率不被计入价格，所以一些统率很高的将领，例如高俅、刘禅等，就成了性价比最高的王者了。

兵科：兵科也是挑选杰出武将不可或缺的因素之一。兵科按优劣排序，共分为SABCD五个等级。它们直接影响着各兵种的必杀率和抗必杀率。

技能：武将技能是《梦想帝王》中的一个很有趣的系统。无论是名将还是普通武将，好的技能可以使武将的能力发挥的淋漓尽致。所有武将最少会有默认的挥砍、威压、火计等三个技能，分别由人才属性武力、魄力、智力为最高时触发。这三个技能属于0级技能，是所有武将天赋技能。如果想要学习1～3级的其他技能，可以分别使用人遁、地遁、天遁秘卷来学习对应等级的技能。

知人善用

武力将：武力将毫无疑问就是凭借着高超的武力，予以队伍攻击加成。达到无坚不摧的效果的类型。武力型将领最好的三围应该是武力为最高，魄力为其次，智力偏低一些，为最佳三围。

点数分配：分别将武力、魄力、智力加到3：1.5：1的比例或者完全不加智力。一个好的武力将，即便对抗稍被克制的魄力将也有不俗的表现。

兵科推荐：兵科方面最好拥有攻击型兵种弓兵、骑兵、器械的S级兵科为佳。推荐使用，弓骑兵、连弩兵、重骑兵、轻骑兵、投石车。这种比较有压迫性，追求一击必杀的兵种作战。

技能推荐：技能方面与兵科一样，有弓、骑、器三类兵种的擅长为佳，最好拥有一个主动攻击技能，例如霹雳斩、横扫千军之类的。当然如果没有BUFF技能武才也是不错的选择。另外由于少许被魄力将所克制，抗干扰型技能“冷静”也是不错的。

魄力将：魄力将是通过对魄力的加点，使队伍的防御到达极限从而达到特殊战略目的的武将。通常在完成副本任务及攻坚战中有着不俗的表现，对武力型武将有一定克制效果。但在对战智力型将领时，容易被无视防御效果、对士兵直接造成伤害的智将所克制。所以，魄力将在加点上最好加一些智力。

点数分配：既然是魄力型将领那魄力自然是不可缺少的。

推荐类型一：3魄力、1武力、1智力这样的比例，能够使用弩车轻松的战胜副本任务，和其他一些任务。

推荐类型二：也可以全部加魄力，这样的加点方法能使双枪的技能枪舞效果发挥到极限。当然要是遇到高智力的武将就没那么乐观了，也可以考虑下带点智力。

兵科推荐：因为魄力将通常都扮演了攻坚的角色。所以一般携带的都是一些攻坚能力比较强的，如弩车、双枪、银枪等，所以兵科以枪系和器械系较高为佳。魄力将带弩车虽然没有强大的攻击，但凭借着弩车的穿透技能还是能够轻松破阵的。尤其在游戏初期攻击副本中的任务，更是轻而易举、简


兵种搭配效果好


攻坚冲车


攻坚投石车


将才

单好用了。

技能推荐：技能方面没什么需要多说的，还是最好擅长我上边提到的兵种为佳。将才技能也是不错的，另外有条件推荐还是学本抗智力将的灭火、避水的好，能有效减少面对智力将时的损伤。

智力将：智力将拥有3种将领中最为出色的对兵杀伤能力，尤其在兵种单一的游戏初期作用非常大。即便在中后期，优秀的智将也能成为威震一方的猛将。智力将在对抗魄力将的时候有着很大优势，但在面对武力型武将时，就显得有些力不从心了。

点数分配：目前主流的加点方法有两种——全智力，或增加少许魄力。全智力的伤害无疑是最高的，但面对高攻的全武力将领会比较吃亏，因此部分玩家在智力点数达到一定程度后，通过增加魄力的办法，来保证己方军队的存活力，从而增加智攻的伤害。

兵科推荐：智力将领本身虽然有着出色杀伤能力，但所带的兵很难达到高杀伤的效果。这样的话我们不如选择带一些可以更好防御的兵种，例如重步兵。携带重步兵虽然防御很高，但单一的重步兵会被纯重骑的部队克制的非常明显。推荐混带。兵科以步兵和枪兵较高最为理想。

技能：智力将领对技能的要求很高。技能的种类也很繁多。其中最为常用的就是3级主动智力触发型技能，怒炎、天雷还有洪流等等了。它们能在人才智力为最高的情况下发动，有着很强大的攻击。有时甚至比自己的部队造成的伤害更加高。如果没有这种技能，系统默认的火计虽然也有不错的杀伤力，但比3级主动技能可就逊色多了。

点兵挂帅

攻城战：攻城战是战斗中比较有难度的，作为攻击方难度就更加大了。首先攻击方不能支援，所以作为攻击方的我们，就应该有充分的思想准备及更详尽的侦查数据了。当这一切准备就绪，请环顾下四周对方是否有较近的友军。如果确认了没有这种威胁，那么我们就要点兵出发了。

作为攻城方我们先要面对的就是敌人城墙防御这道关了。多数的兵种其实并不适合作为攻击城墙的部队，在兵种资料的的上方细心的你也许也看到了，部分兵种被城墙克制的厉害，这种情况下是很难迅速“推到”城墙的。所以我们不妨考虑由一名魄力为主稍带武力型将领，带上一队冲车或投石车作为首发的攻坚队伍。之后再跟上一队能够轻松杀敌的攻击型部队，进行歼灭。另外也可带上僧侣加枪兵的队伍，进行战斗。当然，也可以由一些攻守兼备的将领带去攻城，效果也很不错。

守城战：守城战较比攻城战来的轻松些，但难以把握的就是时间。毕竟无论是进攻时间，还是援军抵达时间，都是难以预料的，具有很高的变化性。但是作为守城方我们还是要知道，时间就是金钱。在确定了将要被势均力敌的敌国玩家攻击的刹那，你是否第一时间求助于自己的盟军，将直接影响战斗的走势。作为守城方我们得清楚自己的优势和劣势。

优势就是厚厚的城墙下，我们将具备梦幻般的抗击打能力。在这种情况下追求完美的攻击力和攻击速度较快的部队，争取减少城墙的损失就成了重点。所以武力型将领的高速攻击部队和智力型将领的抗击打强劲的部队，都能达到非常好的守城效果。

所谓劣势就是被攻击方如果使用的兵种和对方一致，在没有加速装备的情况下。攻击方是先出手的。所以高攻速高杀伤的部队就成了守城的精英了。

县城战：攻击未被占领的县城损失比较小，如果要攻击一个已经被占领的县城，就要认清自己的实力是否具备了攻击该县城的能力了。一旦判断错误，即便敌人未出一兵一卒的援军，也很难攻击成功。

县城的守将一般由几名能力卓越，相当于60~80级紫将属性的将领担任。如果你的科技到达了练兵7我还是推荐使用连弩和僧侣作为攻县城的最佳选择。武将方面推荐使用攻击为主防御大概在攻击一半左右的将，如果将领水平较高一队便能解决战斗。

但如果你科技未能达到7练兵标准，那也不是没有办法攻县城的。方法与攻城一样，先用魄将带冲车。墙倒后魄力将稍带武力型的武将，带弩车进行清剿。或者攻击稍带魄力型将领带轻骑进行战斗，也可以较少损伤取得胜利。

唯独智力型将领在攻县城方面能力平平。当然不包括科技强悍，人才又特别出色的情况。

《梦想帝王》中科技在中后期影响较大，多花点资源在科技上，会给你意想不到的收获。P


拿县城首选连弩


三维


帅才


统帅


武力将技能

头条新闻

■《天龙八部2》宋辽版10月21日公测



10月12日，搜狐畅游旗下的武侠网游《天龙八部2》封测服流出神秘截图，图中除了玩家熟知的珍兽、武魂围绕在角色身边之外，新出现一种特别造型的不明物体，传闻极可能是新的珍兽类型。据官方透露，先前玩家的猜测虽不中但也差得不远。10月21日，搜狐畅游正式宣布，《天龙八部2》宋辽版"血战雁门关"全服同步接轨，开启公测！辽宋边境，史诗级PvP国战一触即发，30人大型团队、珍兽合体系统、慕容秘传武学重现等多项重量级内容联袂迎接新老玩家，届时，必将掀起一股武侠网游新高潮。

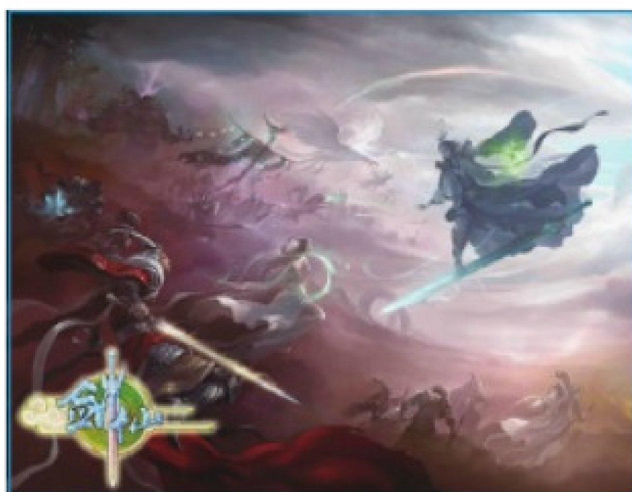


■《大话水浒》"跨服神兵"9月30日公测

《大话水浒》2010全新版本"跨服神兵"已于9月30日开启公测！新版包含跨服争霸、羽化转生等全新内容。水浒世界人人梦寐以求的与跨服高手过招，突破现有等级限制的转生蜕变即将成为现实！而每周一次的跨服争霸玩法也必将开创Q版回合制网游竞技全新篇章！

■9月27日《剑仙》迎来公测最大更新

《剑仙》自公测以来的万仙大战在44组服务器中愈演愈烈，无数玩家在畅享PvP快感的同时，也赢回了价值不菲的公测大礼。根据搜狐畅游的最新消息，《剑仙》万仙大战已经迎来革命性的升级，包括大家一直期盼的专业PK技能"诛仙天道"、PK辅助系统"万象变身"等创造性玩法，都在9月27日与玩家见面。



■《天龙八部2》多人同骑 一人得道全队飞天



近日，搜狐畅游公布《天龙八部2》多人坐骑即将于10月21日宋辽版"血战雁门关"中面向玩家开放！同时公布的还有一种多人坐骑——九州神龙。

多人坐骑最多支持6人一同骑乘，需坐骑拥有者对其他人发出邀请才可进行多人骑乘。乘上多人巨龙后除了解除同乘状态之外，其他的操作几乎都不可以做了哦，要是亲朋好友拉上一条长龙，那该有多惬意！

月评

■武侠世界

搜狐畅游旗下的《天龙八部2》运营有一段时间了，想当年咱也在游戏里混迹了好久，只因为自己的武侠情结。

说到武侠情结就让我想到了阅读金庸先生大作的那个年代，那个年代正是金庸、古龙的小说风靡校园之际，毫不例外的是咱也是利用课堂的时间将金庸先生的大作拜读了一番，试问在那个年代，又有几个男生没看过呢？又有哪个男生没听过王语嫣、小龙女、黄蓉等女侠的名字呢？其实每个人心中都有一个自己的武侠梦，或者称为武侠世界。而每个人最想做的"英雄"却不见得相同。比如有的男生最喜欢萧峰的大丈夫气概，也有的女生喜欢杨过的那一份侠骨柔肠。有的人喜欢欧阳锋那种不达目地不罢休的精神，还有的人喜欢令狐冲那种洒脱不羁的浪子情怀。总之，一千个人就有一千种哈姆雷特，武侠的世界亦不例外。

《天龙八部2》除了给我们构筑了一个武侠的世界外，还带给了我们一关于儿时的回忆，它让我们重新沉浸在武侠的世界中，构筑自己的武侠梦。P



一个人的武侠世界

中华英雄

●制作：中华网龙●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://zhyx.changyou.com/

■成都 阿鱼

《中华英雄》趣味剧情任务之剑雄失踪了

中华楼大侠华英雄的亲生儿子失踪了！当我从中华楼元老口中得知这一消息后，颇有些惊讶。谁人竟敢在太岁头上动土，将盖世高手华英雄的独子拐走？

告诉我消息的元老语重心长地对我说道："我们要和黑龙会、地狱门维持来之不易的和平局面。所以，就麻烦你去找回华剑雄这孩子了。""你少来！上次炸药事件，我差点让那SM女用皮鞭给抽死。这次不知道又会遇到什么倒霉事，我不干！"我严词拒绝。

"笑笑啊，你在我们中华楼也蹭了好几顿饭了……""别别别，你别说了，我答应了行不？"俗话说"吃人嘴软"。这老头儿，抓住了我的弱点，我不得不继续还这无尽的情债。

"呃，老头儿，美国这么大，没一点线索怎么找？"我赌气般地问道。"嘿嘿，我们有些线索，还得麻烦你去打探下。东边杂货店附近、黑龙会大门附近、地狱门周围，都有人看见过剑雄。"元老答道。"我晕，既然你们那么清楚，为什么不自己派人去找？"我很生气。"我们家大业大的，不是怕影响不好么？"老头答。"得，I服了YOU！"

打探华剑雄的踪迹

不满归不满，事情还是得办。我先是去了唐人街东边的杂货店，然后去了黑龙会附近，都没能探听到剑雄的消息。"这调皮的小子，跑到哪里去了？地狱门将他视作少门主，难道去地狱门玩了？"我思索着来到了地狱门周围。

"少门主怎么如此贪玩，竟然带着门派至宝天罗伞四处乱跑，据说跑到九幽山去了。""没事，白蛇尊者已经追上去了，相信很快就能找回少门主。"地狱门前，两名地狱门弟子的谈话引起了我的注意。

果然，华剑雄来过地狱门，还将地狱门至宝天罗伞带到了九幽山。事不宜迟，我得赶紧去九幽山找到白蛇尊者。

"你找华少门主？"白蛇尊者冷冷地看着我，"我们也在找他。中华楼也真是的，连一个小孩子也管不住。我担心少门主会被居住在此地的太阴毒宗遇上。此人性格极为乖张，虽是本门元老，却从来不听长老会的号令。一旦少门主落入他的手中，可就麻烦了。但他毕竟是本门元老，我不好出面……"

白蛇尊者话未说完，我已骑着仙鹤飞驰而去。"得快些找到太阴毒宗。"我心里暗暗说道。

"虎口"夺剑雄

当我赶到太阴毒宗住所时，他正拉着一个小孩往屋里拽。这小孩正是华剑雄。"大姐姐救我！"见到我的到来，华剑雄大声呼救。"哼！"太阴毒宗冷哼一声，"没人能救得了你！骷髅出来！"

话音刚落，太阴毒宗面前突然出现了三个骷髅人，携手向我冲来。"切，区区骷髅能奈我何？普世万毒结界！"我召唤出万毒法杖，顿时周围布满了一片剧毒。"溃血魔功！"紧接着，我施展出群攻绝技。三具骷髅便在这剧毒与群攻中化为乌有。

"你这小女娃娃还有两下子，看我的九天连环踢！"只见太阴毒宗跳跃到半空中，然后一个360°旋风踢向我袭来。此招式攻击力较强，而且附带剧毒，常人中招，不死也得脱层皮。

但我可不是常人。中招后，我立刻施展回血绝技，并将补给法杖插到了地上。太阴毒宗毒功虽强，却对我无半分威胁。"该我出手了！"我冷冷地说道，"老鬼，看招！"普世万毒、溃血魔功、噬血咒、鬼爪毒攻……我将毕生所学全力施展出来，打得太阴毒宗毫无还手之力。

"停停停！"太阴毒宗大叫道，"长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上。唉，老夫不中用了。这小子你带回去吧。"说着，他把华剑雄往前一推。"得罪了！"我拱手说道，然后带着华剑雄回到了中华楼。

"终于又还了一次人情债！"我长吁一口气，心里轻松了许多。


中华楼元老的请求


探听华剑雄的踪迹


发现被太阴毒宗擒住的华剑雄


力敌三具骷髅

鹿鼎记
●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ldj.changyou.com/

■成都 阿鱼

《鹿鼎记》鳌拜藏兵库内的正邪之战

故事发生在昆明城东南，一个不起眼的地窖内，两个官兵模样的家伙正唾沫星子乱飞。“等鳌中堂废了小皇帝，黄袍加身后，咱们可都是开国功臣！”突然兵库大门“哐当”一声倒下，六名侠士出现在了面前，一个照面便将二人制住……



目标：鳌拜藏兵库

原来，朝中巨变，“满洲第一勇士”鳌拜被少年康熙及其宠臣韦小宝拿下，囚禁于天牢之中。韦小宝得知鳌拜余党藏匿于昆明某处的藏兵库，便以天地会的名义请求六大门派围剿逆贼。

接到师傅命令时，清风正在朝云珠海徐大椿处兴致勃勃地做着师门任务。师门任务不仅经验奖励丰厚（前7环任务更是多倍经验奖励），而且还能得到师门传送令牌、师门坐骑等物质奖励；这对于尚处于新手期的清风而言，无疑是极佳的修炼方式。很快，清风便将修为提升到了20多级。这期间，他还抽空去了王屋山司徒伯雷那里，帮司徒老头解决了一个棘手的难题。司徒老头儿一高兴，就给了清风一个宝葫芦，增加全身属性值，相当好用。

就这样，20多级的清风全副武装地来到了昆明，找到了天地会接头人XXX。这里早已是人山人海，来自六大门派的高手们将XXX围了个里外三层。清风随便找了几个志同道合之士，迫不及待地冲入了藏兵库中。于是便有了本文开头一幕。

坐镇藏兵库的六大高手

“大大大……大爷……爷！”两名官兵膝盖一软，“扑通”一下跪倒在地，“小的们只是路过的，饶了咱们的小命吧！”

“呸”清风啐了一口唾沫，不屑地说道，“大爷爷？小爷我有那么老吗？告诉你们一个坏消息，你们的鳌大人已经被天地会韦香主收拾了。想要活命，就老老实实地将这藏兵库里的玄机一一道来。”


击杀藏兵库里的鳌拜亲兵


鳌拜藏兵库地形图


甲士统领李元甲


胆小的盾兵统领：朱大盾

"是！是！是！大……大爷！"两名官兵争先恐后、一五一十地说了起来。据二人讲述，这藏兵库一共有刀、枪、甲、盾、丹、宝六个房间，分别由"刀将"吴刀锋、"枪神"王火统、"甲士"李元甲、"盾将"朱大盾、"丹王"王半仙、"鬼影子"周震把守。这六人乃是鳌拜手下六大高手，他们各自带领着一批亲兵，充当鳌拜的"看门狗"。

战术：步步紧逼，稳打稳扎

看来会有一场恶战，必须得制定一个无懈可击的战术。"这些鳌拜的走狗不足为惧，我师兄他们杀'狗'，都是由一个人将这些走狗引到一块儿，然后群起而歼之。不仅刺激，而且效率。"队伍中的猛将豪气干云地言道。清风微微皱了一下眉头："敢问猛将兄，你师兄他们队伍多少级了？""60多级了，一身好装备！"猛将很自豪，似乎自己就是那勇猛无比的"师兄"。"那我们多少级？装备怎样？"清风追问道。

"呃……"似乎是明白了什么，猛将不再言语。"我们都才20多级，装备一般，如果贸然行动，风险太大。"见猛将闭口不言，清风缓缓说道，"所以，我认为我们应当稳打稳扎，逐步占领六个房间。我的意见是，先攻击北边的刀兵库，然后是甲、丹、盾、枪，将'鬼影子'所在的宝库留在最后。只要我们配合得当，火力集中，效率不比猛将兄的方法慢多少。大家以为如何？"

"清风兄说得极是！"众人异口同声地回应。

披荆斩棘，奋勇向前

"唉，真是一个英气勃勃的好儿郎！"望着镜子中全副武装的自己，吴刀锋有一种莫名其妙的优越感。"前次去鳌中堂家，他那九姨太不断地向我抛媚眼，难道对我有意思？鳌大人的女人，不知滋味如何，嘿嘿嘿……"

这厮正胡思乱想着，忽闻外面兵刃声大作。"什么人，竟敢擅闯兵库？"吴刀锋大喝一声，威风凛凛地冲了出去，却见门外横尸一片——全是自己手下。可怜的刀锋童鞋还没回过神来，就有一股杀气逼来，是猛将的战斧。紧随而来的，还有五股强横的杀气。片刻功夫，吴刀锋便身首异处。

"初战告捷，我们继续！"清风兴奋地说道。

因为执行了正确的战术，接下来的战斗十分顺利。甲兵库的李元甲皮厚，丹药房的王半仙身法敏捷、擅长远攻，但都欠缺攻击力；盾兵库的朱大盾倒是攻守兼备，像模像样，但架不住六名好汉的猛攻，难逃被击杀的命运。只有枪兵库的王火统，擅长远攻，且攻击力极强。要不是猛将奋不顾身地挡在前面，清风竭尽全力地治疗，大家很可能丧生于火枪之下。还好，王火统最终是被好汉们击杀了。

大破藏兵库

藏宝库，侠士们此行的最终站，这里金光四溢、珍珠玛瑙遍地皆是。藏宝库四周，摆放着10个宝箱。"哇！宝箱，打开看看是什么！"同行的贤士妹妹芳心大喜，迫不及待地打开了身边的一个宝箱。孰料，宝箱里藏着的并非宝物，而是一个手持利刃的兵士。兵士猛力刺向惊呆的贤士。在这千钧一发之际，火枪手与剑客双双出手，将其制住，解救了贤士妹妹。"大家小心，这宝箱有些邪门，恐怕是'鬼影子'布下的陷阱。"清风提醒道。有了前车之鉴，众人自然谨慎了许多。不一会儿，便杀到了"鬼影子"周震面前。

周震有两大绝技，一是隐遁之术，他可以短暂隐身后，出现在目标身边，突袭对方。二是毒术，他能让对手中毒，一段时间内生命值持续下降。不过，魔高一尺，道高一丈，清风等人自有应对之法。

每当周震隐匿时，猛将就会紧绷神经，注视四周。一旦发现他的踪迹，猛将便会施展仇恨技能，将其拉到自己身边，从而确保队友们的安全。至于周震的毒功，在清风尽心尽力的治疗下，很难给侠士们造成威胁。更何况，关键时刻，诸位侠士还可以自己吃药，保护生命。

最终，周震倒下，鳌拜藏兵库彻底被占领。

丰厚的金钱奖励

占领了藏兵库，却没能见到传说中的韦香主，还有人中龙凤陈近南，诸位侠士难免有些遗憾。不过，藏兵库之行收获颇丰。一路上，官兵们都会掉落各种宝物，将这些宝物出售给商人，可以得到不菲的金钱。对于新手期的清风而言，这些钱绝对是一笔不晓得财富。

有了钱、有了实力、有了名声，终有一天能够与韦香主把酒言欢。会有这么一天的！清风坚信。P


"自恋狂"吴刀锋


痴迷炼药的王半仙


火枪兵统领王火统的攻击力极强


从宝箱里面"跳出"的护宝兵


大战"鬼影子"周震

头条新闻

■ 10月底五大全新玩法强势出击



《成吉思汗2》的不删档内测迅速开创了在线62万人的火爆业绩，近日，麒麟游戏《成吉思汗2》的运营总监香草可乐在官方论坛中表示，《成2》即将大规模增开一系列新玩法！

这其中既有包括新增天赋、坐骑炼化、强力散件装备打造这样的重大更新，又有像星座铭刻、玩家雕像等十分特殊有趣的内容。香草可乐言论一出，立刻引起了广大玩家的好奇，据香草可乐表示："最吸引人的地方还是这些新玩法推出后，玩家无论是在角色养成还是在PK方面都将发生翻天覆地般的变化，这也会让玩家间的对抗变得更激烈。"同时香草可乐还表示："这些变化不会让老玩家觉得不适应，只会让大家觉得游戏更丰富，更有趣！"

■ 《成吉思汗2》再次开启三组新服

近日麒麟游戏表示，《成吉思汗2》大规模内测已于9月10日正式开启，作为麒麟游戏2010年的扛鼎之作，《成2》自内测伊始即受到玩家的热烈响应。为了让广大玩家能够有顺畅的游戏体验，让每一位玩家都能体验到笑傲千军纵横沙场的爽快与刺激。《成吉思汗2》于10月15日18：00再次开启3组新服，他们分别是：

苍山区（网通） 点苍山
帝王区（电信） 秦始皇
帝王区（电信） 汉武帝



■ 《梦幻聊斋》10月15日启动终极封测



麒麟游戏表示，《梦幻聊斋》在经过数月锤炼之后，终极封测在十月正式开启，所有属于《梦幻聊斋》的精彩都在10月汇聚！

《梦幻聊斋》本次终极测试将给所有玩家带来无限新奇，全新的环境光相位技术在本次测试中得到广泛应用，就在登录页面也可体验不一样的黄昏日落；剧情副本"画皮报恩"终于迎来了新的突破，一场夜色里的追凶缉拿扣人心弦。相信还有更多新鲜有趣的元素需要玩家在游戏中慢慢发掘。

月评

■ 我来说活动

游戏的线上活动最初是针对回合制游戏设计的，是游戏设计师为了更好地提高玩家的粘合度，而在晚上上线的高峰时段设计出的几个单调而有时限的任务。可不曾想到，这个设计却引发出了革命性的进展——游戏活动的时间段，在线人数会呈现出一个峰值。于是乎，活动这个设计逐渐被引入各个游戏中。不管你是回合制还是即时制，活动都会作为一个常驻因素来影响玩家每日的安排。 我在游戏的时候经历过这种活动，那真是，一次参与过后必上瘾，不过这种上瘾，并不是由于自己本身不能脱离这个活动的缘故，而是在于和一同做任务的玩家攀比的后果。这么说吧，如果一个活动每天开放1个小时，你和九个朋友每天都做这个活动，但如果有一天你没来，那么你就会变成这十个人中的倒数第一个，于是人性的弱点在这里暴露了出来！至少我是这样。而且一旦你中断了一天，很有可能意味着中断了一切，甚至是游戏。因为太累了，就如同上班一样，朝九晚五的固定作息时间。其实玩游戏就是为了获得快乐，但是如同上班一样的活动却限制我们的自由，减少了乐趣。游戏中的活动已经到了改革的时候！P



每周六、日9点至23点的水晶球总动员活动

梦幻聊斋

●制作：麒麟游戏 ●运营：麒麟游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（3D Q版回合） ●游戏状态：即将内测
●官方网站：http://lz.70yx.com/

■北京 红岸 紫魔瞳瞳

《梦幻聊斋》玩法无极限

除了打怪、升级、炼宠、跑商等各种基础玩法之外，《梦幻聊斋》还有很多精彩的娱乐活动和特别的小设定在里面，让玩家感觉到，原来《梦幻聊斋》可不是一款简单枯燥的游戏，很多新鲜的玩法和设定都让人感觉妙处横生。



跑出你的畅快自由

闲来无事，做任务烦了玩游戏累了的玩家可以到金陵城去放松放松心情，这里有一个专门的活动NPC，可以申请参加一个特殊的赛跑比赛。

申请成功后，玩家会进入“跑跑”状态，然后就可以出发啦！比赛途中会设立N个拉拉队女郎，各自有各自的编号，玩家需要根据“跑跑”任务的提示，按照编号次序通过每个拉拉队女郎，最终达到重点，便可以获得奖励；用时最短的玩家，还可以获得特殊奖励哟！

当然如果只是这样也太无聊了，更有趣的是，在每到达一个啦啦队女郎处时，玩家通过和NPC对话，都会获得一个骑乘活动法宝的BUFF，这个BUFF可能是减慢你的速度，也可能是提高你的速度，并且这个BUFF在不受到外界干扰的情况下会持续到玩家到达下一个啦啦队女郎索取活动法宝时才会消失。

在赛跑过程中，路边还会刷出许多宝箱，玩家可以通过点选不同的宝箱，来进行各类趣味操作。宝箱开启会获得不同的效果，有可能给自己提速，也有可能给周围所有人减速，还有可能让其他玩家倒着走，或者遭遇迷雾，看不到前路，但也有可能让自己跌跟头。每个宝箱都存在着不同的可能性，如果不幸一路遭遇障碍，只好怪自己的运气不好，赶快焚香祷告上天让自己的运气翻转吧！

妖魔鬼怪，就在你身边

很多人会好奇为什么《聊斋》中会写到这么多神鬼妖狐的故事，这世上莫非真有这么多妖怪吗？《梦幻聊斋》会告诉你事情的真相：妖魔鬼怪，无处不在！

你见过夜晚的金陵城吗？白天我们做各种任务忙很多事情，夜晚时匆忙赶回金陵城休息时，却惊恐地发现，整个金陵城变得如此陌生！白日里，金陵城熙熙攘攘，繁华平和，但到了夜晚，整个城市发生了天翻地覆的变化，那些白天里亲切的NPC们，全都失去了踪影，取而代之的，竟然是一些妖魔鬼怪！这是怎么回事？

原来金陵城早就被鬼怪们控制了，金陵城实际上已经是一个完全的“鬼市”。在金陵城，每一个NPC都有着双重身份，白天的时候是普通的老百姓，也许是沿街叫卖的商贩，也许是临窗眺望的美妇，他们可以对你笑容可掬语音亲切，到了夜晚夜色弥漫的时候，所有的NPC都会显露出自己真是的身份：妖魔！整个金陵城都笼罩在弥漫的妖气当中。当然，这种景象不是随时都可以看到的，不然真的就天下大乱了，只有当玩家因为一些意外事件，如任务、副本、活动，或是身上恰好有某种BUFF的时候进入金陵城，才会真正感觉到这种日夜反差的变化。白天里你才从这个NPC手里买到回复仙丹，夜晚时竟发现这家伙居然做着贩卖婴儿头颅的勾当！如此强烈的反差，更是将《聊斋》神秘的氛围进一步深印在心。

其实不止是金陵，妖魔鬼怪早已深入到《梦幻聊斋》的每个角落，就连五大门派中也有他们的身影，只是平时他们都藏匿得很好，无人知晓。关键就要看你怎样把他们一一找出来，逼得他们现出原形了。

这就是《梦幻聊斋》中关于“夜晚的金陵城”的设定，让玩家无时无刻不沉浸在《梦幻聊斋》充满了各种未知性的世界中，激发玩家无穷尽的探索的欲望。你准备好了吗，为了消灭世上的一切妖魔，挽救天下苍生而前进？



玩法无极限，藏书阁中也有妖魔鬼怪？


金陵城的夜晚


妖艳的鬼族美女


画皮剧情任务

成吉思汗2

●制作：麒麟游戏 ●运营：麒麟游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：不删档内测
●官方网站：http://tg.70yx.com

■北京 红岸·江雪

《成吉思汗2》简析火枪手与禁卫军

《成吉思汗2》的粉墨登场引来了高玩们的关注，随着职业数量的成倍增加，游戏变得更加个性化，职业的选择也变得越发重要。而火枪手和禁卫军作为同系连枝的两个职业，技能也有很多相似之处，究竟如何取舍往往让人犹豫不决。究竟哪个更适合您呢？就让我们一起简要分析火枪手和禁卫军的职业定位与未来发展吧。

中原火枪手职业定位

最早出现于中国宋代的中原火枪手是一个攻防兼备的职业，他不仅有超高的闪避，攻击力也非常不俗，而且独有的控制技能让中原火枪手在任何战斗中都不容易吃亏。火枪手总是在不断地创造他们的爆破艺术，将古老的中国四大发明之一的火药和西方的锻造技术融合成具有强大攻击力的武器，加入战斗中。电光火石之间，战斗的警报已经拉响。火枪手们是在与时间竞赛，与空间竞赛。用巨大的破坏力和超远距离的攻击打造一个传奇。有人说火枪手是废柴，不能像先知一样追求高攻高爆，作个人间凶器。其实是他们并不了解火枪手们，他们的能力将会在后期得到爆发。火枪手是整个《成吉思汗2》能力最为均衡的一个职业，超远的攻击距离和不俗的输出能力让他们能攻能守，全面的控制能力和顽强的生存能力让他们在任何艰苦卓绝的环境中都能够全身而退。虽然没有先知超乎寻常的高攻高爆，但是超高的闪避和控制能力仍能给中原火枪手们带来很大的空间。想要玩赚火枪手靠的手法，拼的是技术，相信凭借您的超强实力一定打造出无敌的火枪手！



神秘的天上人间游戏乐园

中原火枪手技能详解

远程攻击技能：

毁灭：对目标造成210%远攻伤害，并令目标命中降低15，持续6秒；

狙击：对目标造成300%远攻伤害，同时对目标每秒产生18点远攻伤害，持续3秒，自身远攻计算比率30%，目标远防计算比率18%；

连珠炮：每0.75秒对目标周围半径5米内最多6个目标造成105%远攻伤害，持续6秒；

排子炮-对自身周围半径10米内6个目标造成210%的远攻伤害，并给目标追加一个定时炸弹，10秒钟以后生效，造成500点远攻伤害。

增益类技能：

散兵队形：对自身周围半径12米内最多6个队友增加闪避3点，持续20分钟；

快速填弹：回复5子弹；

火线救护：闪避增加50点，持续10秒；

霰光雷：立即回复4颗子弹，对所有伤害免疫，不能移动和使用技能，可以手动取消，持续6秒；

一闪：使用攻击技能不计冷却时间，持续8秒。

控制类技能：

地网雷：令目标无法移动和使用技能，持续5秒，当施法者移动中断技能；

震荡雷：对目标造成眩晕效果，持续3.2秒，目标受到伤害解除眩晕。


禁卫军

中原火枪手属于远程攻击职业，其超远的攻击距离让近战职业头疼不已，超强的控制技能又让他们在副本中很受欢迎。火枪手的攻击技能种类繁多，配合自身的高闪避，可以在升级的时候拉满六个怪过来，连珠炮+排子炮一顿群，能够收到不错的效果。由于自身的闪避很高，打中也不会很疼，消耗不会太大。地网雷和震荡雷是中原火枪手们独有的控制类技能，持续时间长、效果好，是《成吉思汗2》中的主要控场选手。但是地网雷限定施法者不能移动，所以需要队友们的全力配合。震荡雷的眩晕在受到攻击的时候就会破掉，控怪的时候需要特别注意。中原火枪手最强大的能力不在于PVE，而是PVP。火线增加闪避，攻击技能配合灵活的移动，把自己的实力充分的发挥使得火枪手在PK中不落下风。当然，出国还要靠大家。遇见国外高手进行适当控制还是集中火力进攻全要看您在战场上的意识，这需要在实践过程中不断磨练。

中原火枪手未来发展

中原火枪手拥有远程攻击能力，攻击能力不俗，控制能力是他的亮点，


奇幻世界的怪物也来串场

不论是副本还是PK都有不错的人缘。在下副本前给队友加好散兵，注意使用快速填弹和霰光雷进行恢复，当然霰光雷6秒不能移动和使用技能的限制应该选好场合使用。在怪物大范围暴动或者主T挂了的时候不失时机地使用控制技能会让火枪手们获得很高的评价。在装备选择的时候应该先明确好自己的定位。如果您立志做个独来独往的侠客，那么不妨重点加强闪避，若是把目光放在副本上，那么高攻高爆会给您带来更强大的战斗力。中原火枪手的操作十分灵活，可攻可守，即使陷入危机也能全身而退。所以他对玩家意识和手法的要求都很重要，在游戏的过程中不断进行磨练将会让您更快成长起来。

蒙古禁卫军职业定位

成吉思汗的蒙古近卫军们擅长使用火铳，拥有超长的攻击距离，具有强大的的牵制能力，非常适合于大规模群P。因此在两军对峙时，近卫军是不可或缺的人选，被称为移动炮台的他们攻击节奏和攻击区域比较稳定，并且自始至终能够在战场上给予敌人最致命的杀伤。但是禁卫军先天没有战士一般的血量和防御，所以告诫各位禁卫军永远别站在战场的最前排！利用20米的超远射程进行狂轰滥炸远胜过冲上去当炮灰，超强的牵制能力协还可以为队友的近战职业进行良好的火力掩护，争取战场上最后的胜利。由于近卫军战斗中的机动性不好，需要队友们的掩护和配合，只有良好的配合才能最大程度的发挥禁卫军的实力。

蒙古禁卫军技能详解

远程攻击技能：

惊雷火：对目标造成275%伤害；

霹雳火：对目标周围半径4米内最多6个目标每秒造成140%的伤害，持续8秒

轰天火：对目标周围半径4米内最多6个目标造成310%的伤害；

架射：切换姿态，不能移动，在该状态下普通攻击对目标造成两次伤害，持续19秒，可以手动取消。

增益类技能：

临兵列阵：对自身周围半径12米内最多6个队友增加暴击10点，持续20分钟；

极速装填：瞬间恢复自身一定数量的弹药瞬间恢复自身一定数量的弹药；

镇定自若：将自身100%的暴击转化为相同比例的闪避点数，持续15秒；

瞄准：对自身释放一个瞄准效果，使普通攻击有几率对目标造成眩晕1秒，对架射状态下第二次攻击无效，持续19秒；

暗渡陈仓：瞬间向后移动15米，驱散自身大部分负面效果。

控制类技能：

破甲：使目标受到一个穿甲效果，在穿甲效果下，使自身对目标的伤害增加100%，持续6.5秒，目标移动速度减少95%，持续6.5秒；

迷魂火：使目标减少50点命中，持续10秒，并且造成眩晕1秒。

蒙古禁卫军是《成吉思汗2》典型的远程攻击职业之一，高达20米的超长攻击距离使得大规模团战中禁卫军能够在人群隐藏自己，进行强有力的范围攻击，杀人于无形。同时破甲的降低移动速度以及迷昏火的眩晕和DEBUFF都能够很好的对敌人起到牵制作用。但如此强大的战斗力仅限于群P，虽然禁卫军的攻击力非常强大，在单P却占不到太多便宜。架射虽然能够很大程度的提升战斗力，但是19秒钟不能移动却极大的限制禁卫军在战场上的灵活性。所以禁卫军就像一门架在炮楼上的大炮，虽然攻击了得，但是若被敌人瞄准了方位就只有等死的份。战场上的禁卫军需要队友们的保护和配合方能发挥最强大的战斗力。因为禁卫军的输出强大，所以副本里作为输出选手出现，可以发挥很强大的实力。

蒙古禁卫军未来发展

蒙古禁卫军拥有强大的输出，但是自身技能却限制了他们的自由移动。所以禁卫军更适合大规模的群P，单P的时候占不到多少便宜。至于副本则是输出的好手，在进副本前临兵列阵增加队友的攻击，并且注意随时使用急速装填给自己恢复，并且在Boss面前不要忘了使用招牌式技能架射最大化自己的输出。至于暗度陈仓等技能则是逃跑时候的良药。作为《成吉思汗2》新增的职业之一，禁卫军强大的能力还并不为人所熟悉。相信随着时间的推移，聪明的朋友们一定能够研究出花样繁多的禁卫军玩法。P


东西方建筑风格结合的西域庭院


火枪男


火枪女

汇众教育
本期推荐校区
青岛动漫游戏校区

汇众教育成就我的动漫梦想
——记青岛（动漫游戏）校区成功学子刘溢



姓名：刘溢
籍贯：山东青岛
殊荣：“华硕AMD永恒之塔杯”全国CG创意设计大赛视频类一等奖得主

来汇众教育青岛（动漫游戏）校区之前，刘溢从未学过专业的美术方面的课程。由于父母双双从事金融行业，希望他也能从事金融，也算是子承父业，因此大学期间一直主攻金融专业，绘画只能作为业余爱好。之前还有在银行工作的经历，但一直向往着动漫，于是在建行工作一年后，放弃了那份不错的工作，做了一个足以改变他一生的决定：实现自己的梦想，做自己喜欢的事情。

追寻梦想的桥梁

日子在平淡中继续，但内心始终有个声音在呼唤：“CG创作，我能行！”此时，刘溢的求知欲和成功欲都愈发强烈，他要用实力向旁人证明自己的选择是正确的！就这样，这个逐梦青年在梦想之旅中艰难跋涉着，他正在苦苦寻觅那座通向艺术殿堂的桥梁，可市面上这样那样的学校差点儿让他迷失了方向。

一次偶然的机会刘溢在网上看到了汇众教育青岛（动漫游戏）校区，进入官方网站后他首先关注的就是学院师资，在看到老师的简介后，悬在半空的心终于落地了！他发现，这里的每一位专业任课教师都具有3年以上的项目研发经验，其中很多还曾在动漫游戏名企任职一线职位。“师资难题解决了，可是培养的学员又会怎样呢？”带着这样的疑问，刘溢继续点击，这回真是让这位山东小伙目瞪口呆，学员作品从造型到场景设定再到最终的渲染那叫一个精彩绝伦。这时，一个念头在脑海中闪过“啥时候，我也能成为这样的CG制作高手呢？”

选择汇众　实现自我

2009年7月，刘溢带着家人的期望来到了学校，经过多家学校的反复咨询比较，他发现自己很适合学习汇众教育青岛校区的动漫设计专业，但谨慎的他并没有当场报名，他想先体验一下学院的课程。在老师的安排下，刘溢参加了试听课。课上老师细心讲解，让学员自己动手练习，帮学员解决遇到的问题，作为一个“门外汉”的他虽然不能十分明晰老师讲解的深刻内涵，但是他坚信这样的老师，这样的教学，将来对于自己完全是没有问题的。第二天刘溢就报名参加了学习。

学在汇众

带着对未来的美好憧憬，他开始如饥似渴地在动漫学院这座知识宝殿中汲取营养。学院硬件完备，环境优美、舒适，教师更是将“传道、授业、解惑”演绎的淋漓尽致，入学以来他受益匪浅。“来到汇众教育，我不仅学到了主流、实用的技能，成为一名‘即插即用’型游戏人才。在这里，我们体会最多的是幸福与感动。课上老师与学员切磋探讨，课下同学之间交流互动，我们一起开心，一起失落！我的CG人生，没有刀枪剑戟，却也惊心动魄；未曾光芒万丈，却一样欣喜若狂。通过一段时间的学习，我掌握了一款动漫作品从开始策划到付诸实践的整个过程，技术水平也正日益提升。另外，参与实际项目的开发，让我积累了更多的实践经验！”这个帅气的大男孩侃侃而谈。

随着技能的逐渐掌握，学识的进一步丰富，烦恼却逐渐增多了！周围人都对此表示极其不解，但是他讲得却头头是道：“看着师哥师姐们在国内大赛中屡获殊荣，可自己却一直是成绩平平，着急呗！”2010年3月，刘溢终于盼到了机会——“华硕AMD永恒之塔杯”全国CG创意设计大赛正式启动了！刘溢一听说，马上就报名参赛了。为了赶制参赛作品，在两个多星期的时间里几乎每天只睡三四个小时，尽管由于时间问题抛弃了很多想法，但对自己的创作还是蛮有自信的。他相信自己的努力不会白费，相信自己的选择是正确的。他要证明自己，证明自己的选择，这是一个最好的机会！

喜获荣誉　证明自我

2010年5月25日是很平常的一天，又是不平常的一天，老师通知刘溢去参加颁奖典礼，他不知道自己能得到什么奖项，但是他知道这是对自己学习的认可，是对自己努力的认可，更是对自己选择的认可。6月2日清晨，他怀着愉悦的心情抵京。当晚颁奖典礼上，当他在后台得知自己获得视频类一等奖时，激动心情难以言说。在台上，当面对美女主持人“是否想过能镇压群雄一举夺魁？”的辛辣提问时，刘溢斩钉截铁的回答“凡是参赛选手，获奖肯定都会想的，但力拔头筹的念头还真没有过！呵呵……”其实，本次夺冠既在情理之中，又在意料之外。对于此次比赛刘溢真的是尽了自己最大的努力，但是参赛选手人才济济，想要拿第一又谈何容易，但就如同赛前对自己说的：“人生能有几回搏，此时不搏何时搏！”把握这次机会，尽自己最大的努力，相信一定会有收获。

典礼已圆满落幕，荣誉也已成过去，让我们大家期待这位山东帅气小伙的下一次更大成功吧！

汇众教育青岛（动漫游戏）校区
咨询QQ：864743420　491399882　228583448
职业热线：0532-68851861　68851862
网址：http://www.gamfe.com/qd/
地址：青岛市银川西路67号国际动漫游戏产业园C座3层

汇众教育
本期推荐校区
上海徐汇动漫游戏校区

一技在手，就业无忧
——学动漫制作、游戏设计，让你轻松做金领

游戏行业挖角大战，人才招聘空前火爆

由于动漫、游戏产业的崛起，国内潜在的巨大市场，国家政府的大力支持，带来了新的商业机遇。目前我国专业动漫、游戏开发人才严重匮乏，未来5年内人才缺口将高达数十万。

据某网站负责人介绍，刚开张不久就有240家企业在网站上招聘300多个游戏人才职位，处于动漫、游戏行业金字塔尖端的人才，年薪百万都属平常。而数量相对较多的游戏运营、游戏客服人才月薪千余的也比比皆是。在此，业内专家指出：伴随产业势如破竹的发展，人才争夺将进一步升温。

选择"潜力股"，就业有保障

"之所以选择进入这个行业，也正是因为我看好这支'潜力股'。"某游戏公司美术总监这样告诉记者。事实证明，动漫、游戏行业从业人员正在慢慢成为从业大军中的"金领人才"。

如何成为动漫、游戏的一员

汇众教育上海徐汇（动漫游戏）校区长期致力于动漫、游戏人才的培养，已得到国家相关部门认可。为缓解市场压力，此次联合各大游戏、动漫企业，特向社会招募40名动漫游戏人才。其招募名额依据市场需求职位数量订制，就业网络覆盖沪上及周边主要省区，入学即签《就业推荐协议》。另据权威统计，仅2009年上海徐汇（动漫游戏）校区就有几百名毕业学员成功进入盛大、巨人等公司实习。

选择优质校区　实现高薪就业

2009～2010年大学生就业以及企业人才荒话题不断，供需始终无法达成平衡。据不完全统计，上海三年内动漫、游戏从业人员缺口就高达10万！动漫、游戏企业用人需求迫在眉睫，急催市场"备货"，然而随之而来的是大学课程与企业脱节，人才招聘非常困难。在新兴朝阳产业人才紧缺，人才培养缺乏成功经验与模式的情况下，汇众教育上海徐汇（动漫游戏）校区依靠精准的市场定位、高质量的课程体系、严格规范的教学质量管理和完善的就业推荐服务，为沪上数字娱乐职业教育行业提供了专业参考及标准，成为上海众多一线动漫、游戏企业人才的重要输出渠道！

零起点打造专业动漫游戏人才

上海徐汇（动漫游戏）校区精英就业班，零起点学习：教学零起点，使无相关基础的学生快速掌握相关技能。零距离实训：与企业零距离，学校与多家企业合作，采取"技能+实训"的方法，让学员第一时间将所学技能应用于工作实践中，合格毕业学员可直接推荐至合作企业入职。

就业案例：如何成为月薪5500元的精英

李小鹏（化名） 大专毕业的时候对待遇要求是"能养活自己就行"，对工作的期望是"能锻炼一下能力就行"。十几场招聘会、百余份简历、3个月花费了5000多元的求职成本，他也只找到了一个风雨飘摇的业务员职位。后来在父母的支持下，李小鹏来到汇众教育上海徐汇（动漫游戏）校区，毕业后在就业老师的推荐下，他很快找到了理想工作，月薪高达5500元/月。

汇众教育上海徐汇（动漫游戏）校区简介：

2004年6月汇众益智（北京）教育科技有限公司正式在京成立；

2007年底，公司获得国际顶级风险投资基金凯鹏华盈（KPCB）千万美元投资；

2010年，汇众教育上榜福布斯中国潜力企业榜；

上海徐汇（动漫游戏）校区，是汇众教育集团体系内为数不多的几个拥有游戏学院项目、动漫学院项目双项目的中心之一。除此之外，学院还以其在教学、管理、就业、学校环境、师资力量、学校硬件方面等诸多优势，与上海500多家游戏动漫企业达成长期战略合作，为游戏动漫行业输送大量游戏策划、游戏美术设计、游戏程序开发、动漫设计、影视动画等专业优质人才，并多次获得集团总部颁发的 "十佳校区"殊荣。P

动漫设计培训：
咨询QQ：1435957477　200853990
咨询电话：021-64512488
网址：http://www.gamfe.com/shc
地址：上海市徐汇区漕溪路251号5号楼7楼（近地铁一号线漕宝路站2号口）

游戏开发培训：
咨询QQ：1019119073　1247314105
咨询电话：021-64751010　800-620-1266（免费）
网址：http://www.gamfe.com/xh
地址：上海市徐汇区漕溪路251号5号楼11楼（近地铁一号线漕宝路站2号口）

汇众教育
本期推荐校区
武汉动漫游戏校区

微笑迎挑战　游戏创人生
——记汇众教育武汉校区学员喻先锋

优秀学员档案
姓名：喻先锋
主攻课程：动漫设计专业
就职单位：武汉齐进网络科技有限公司









题记：初升的朝阳给予我们新的希望，在充满火样的热情中，我们迎接一个新的挑战。生命原是一幅未动笔的画卷，但有志者却能描绘出绚丽多姿的动人画卷，我们应当充满希望的迎接挑战，成功的精彩需要自己的双手去获得。

毕业一年后，我又重新回到了校园。一年的工作让我对社会有了一定的了解，也明白社会的残酷、竞争的激烈。通过几次的工作辗转，我逐渐对职场发展有了更加深刻的界定——成为一名专业动漫制作人，让中国人制作的动漫风靡全世界，虽然略有些夸张，但我必将它作为今生的追求。

工作一年后，我对以后的人生发展开始感到迷茫，成日的处理堆积如山的文件，似乎并不是我20多年来所追求的梦想。偶然的机会我看到了汇众教育武汉（动漫游戏）校区的介绍，对学院开设的动漫设计专业特别感兴趣，父母亲友对我的支持使我意无反顾的来到汇众教育进行学习。

在武汉（动漫游戏）校区的学习，让我真正的体会到做动漫并不像看起来那么轻松。虽然前面的路途艰辛而且风险无限，但哪个年青人不渴望挑战，又有谁不想实现自己真正的价值？这种种的不确定性更加激发了我的兴趣，让很多人观看我制作的动漫作品，那样的成就感无以言表。

校区开设的每一门课程都有它的针对性，每一位教学老师都拥有多年动漫制作经验。在课上，老师为我们讲述经过数年工作历练总结出来的精华。动漫的制作除了独具匠心的创意，还要付出努力和精力。每门课程的授课结束后，都会围绕真实的项目进行实战。在这个过程中也会遇到困难，但遇到困难也必定是看到曙光的时候，只要再向前走半步我的世界就将有所改变。

在武汉（动漫游戏）校区学习的日子，老师的鼓励让我有了勇往直前的信心，作品完成的喜悦让我有了进一步挑战的动力，用人公司的看重让我倍受鼓舞，因为我知道通过自己的努力一定可以获得成功。

一部优秀的动画，并不是靠一个人独立制作完成的，更多的是组成创作团队，大家各司其职共同努力完成项目。在小组创作的时候，校区的老师更多的是起引导性的作用，在我们思路受阻或技术难以攻破时，简简单单的一句话就能让我茅塞顿开，但我也明白虽是简简单单的一句话，却是老师从业多年总结出来的经验，可以让我在以后的动漫制作道路上少走许多弯路。当团队第一部动画作品完成时我感到非常开心，因为这里也有自己的一份力量，更是小组成员心血的结晶。通过组成创作团队这样的教学模式，让我进一步理解了团队合作的重要，为我以后的工作打下坚实的基础。

犹记得刚开学时，老师在讲台上为我们展示漂亮的人物模型，并鼓励我们毕业时以自己的作品向他挑战的情形。看着自己的作品由幼稚走向成熟，造型由单一转变为细致复杂，我的心中承载着满满的喜悦。我想来到汇众教育武汉（动漫游戏）校区学习动漫设计专业是我一生最明智的选择，这段经历对于我以后的学习工作也将起到潜移默化的作用。在此，希望母校能继续坚持理论与实际相结合的办学理念，为社会输送更多优秀的动漫游戏制作精英。

生活就是向困难发起一次次进攻，在前进的道路上，有压力才会有奋起，有险阻才会有搏击。波涛汹涌的航程，才能造就驾驭风浪的水手；坎坷曲折的人生，才能培育勇于斗争的勇士。P

汇众教育武汉（动漫游戏）校区
咨询QQ：61772062　61772063
咨询热线：027-87685520 87685720 免费：400-811-8830
网址：http://www.gamfe.com/wh
地址：武汉市洪山区广埠屯资讯广场B座6楼（华中师范大学正大门中国银行上）

汇众教育
本期推荐校区
广州动漫校区

坚持自己的信仰，做自己喜欢的事业
——记广州（动漫）校区学员李冠辰

起初在进动漫学院前，总是听到周围的同学和同事在谈论自己想学点什么，找个专业继续深造，或者参加个培训班学习。因为在这个竞争激烈的社会里，只有多充电才能有更好的出路。



汇众教育广州动漫校区 T29班 李冠辰

可是他们在说的同时也在犹豫不决，要知道青春一去不复返，哪有那么多的时间给你等。等你想通了，想明白了，要去学了，想到学什么专业了，自己也老大不小了，到时也可能会有更多的顾虑或是身不由已的理由。如果真的想继续充电，就应该立即行动，去找资料了解，解决自己的顾虑，然后做自己想做的事。

我也有着上面这样的经历。当初在学校，家庭里为我选择了我本不感兴趣的数控专业，学习了3年之后来到深圳实习。期间，作为一个普通的数控实习生，我就是行尸走肉般的工作，没有什么能够创作的空间。当时就是天天盼着星期五来到，这样可以好好睡一觉。现在回头想想，真的应该感谢那家工厂。正因为如此辛苦，才促使我想尽快学点东西，找份轻松带有创意的工作来做，学习的念头第一次这么强烈。



动漫学院广州校区T29班合影

如果说我对动漫感兴趣的话，大概可以追溯到初中时期了吧。因为小时侯喜欢看动画的缘故，我慢慢地接近了动漫的圈子。每个月必看的新番，去了解的声优，但是这些都只能固定在日本动漫界内。有人问我为什么不看国产动漫呢?我的回答是："国产动漫太注重于内涵了，完全只把动画定义在15周岁以下的儿童观看，甚至年龄范围还能更小。注重教育意义，从而忽略了从感官上的新鲜刺激感。"每次这样跟周围的朋友和一些从事动漫专业的人来交谈，大多数人都是赞同这种看法。

起初上职校前我也提出过学习动漫专业，但是当时家里认为，动漫不就是动画片么？那只是玩玩而已，玩能赚钱么？但是后来在我的坚持下家长终于开始认识动漫了，并且同意我去学习这门专业。因此我找到了动漫学院，那时的感觉就像是一个在沙漠里干渴到极点的人看到绿洲一般的兴奋与激动！

之前有人对我说过，理想与现实是很鲜明的。有兴趣是好事，但是如果为了生存，你还会选择去做你想做的事，而不是能让你生存下来的事么？我当时的回答是："理想与现实只有一层纸而已，一层名为努力的纸，这层纸上谱写了你从理想到现实的经过与汗水。不是还有句老话说的好么？功夫不负有心人！"

来到学校后，作为一个没有绘画基础功底的人，我在老师与同学的热心帮助下，仅一个月的时间，我就基本上能简单的进行素描和速写了。虽然和一些经验老道、绘画功底深厚的同学还有些差距，不过我相信在努力之下将来一定能胜过他们。

要知道能做自己喜欢的事，过着自己喜欢的日子，这是最幸福的事了。我要把我全部的激情奉献给动漫事业，以全部的激情去创作，甚至将国产动漫发扬光大。这才是我们将来的目的！要创作出优秀的动漫！适合所有年龄阶段的动漫！要让世界都知道的动漫！

所以我想说，想干什么就不要犹豫，更不要徘徊，请立即开始行动起来。不要被别人的想法所左右，万事开头难。只要你想做，慢慢你就会做的越来越好！我很欣赏那些有上进心的人，有想法、有目标、有毅力又肯行动的人。一份耕耘，一份收获。愿每个人都能坚持自己的信仰。

汇众教育广州（动漫）校区
咨询QQ：200817632
咨询热线：020-81306761　81306762
网址：http://www.gamfe.com/gza
地址：广州市越秀区中山六路232号越秀新都会大厦中座21层（地铁西门口站C出口）

■写在前面

本期的国外精品桌游简介，介绍了三款游戏，分别是《仓库城》《龙之心》《君士坦丁堡》，这可都是2010年推出的新品游戏哦，如果你想试玩一下，那就去关注一下常去的桌游吧新进的货品吧。

特别讲讲《君士坦丁堡》，这是一款FFG公司于今年9月刚刚出版的一款版图策略游戏，在德国Essen游戏展即将到来之前，很少有大型版图策略游戏问世，而多数都先通过Essen预售，进行一番宣传，从而提高销售量。不过强大的FFG貌似不太理会这种所谓的出版时机，因为他们的logo，已经成为销量的保证了，倒是有可能会在Essen上搞个特价和教学，进行一些后期推广。

《君士坦丁堡》这样的相对复杂的策略游戏，之前我们介绍的不多，这是从游戏本身的难度和介绍所要占得篇幅两方面考虑之后的决定，不过我们想，事物总是有个从浅至深的过程，所以本期用了较长的篇幅做了游戏介绍，之后类似的游戏，也会有相应篇幅的介绍。

本期的业界声音部分，刊登了《桌游乱弹——从慈禧太后玩桌游说起》一文，不过请大家注意，这不是一篇恶搞类的文章，而是确确实实地想说些事儿，文章具体内容就先不透露了，有兴趣的朋友可以去看看。

本期的“德国年度游戏大奖演义”，讲述的是1992~1993年度的评奖情况，说实话，这两年比较平淡，传统的德式桌游正处在转型期中，版图类和卡牌类的游戏数量逐渐增多，这种趋势直到今天还能看出它的影响力。

本期“魔兽卡牌”部分，内容是在广州举行的中国首届“暗月马戏团”的综述报道，玩过《魔兽世界》的玩家，对暗月马戏团一定不会陌生，不过那是线上虚拟的，而本次却是实实存在的，感觉是大不相同哦。

以下是抽奖环节，本期的刮刮卡奖品如下——
一等奖1名 幽灵虎宝宝
二等奖3名 海象人风筝
三等奖5名 袖珍迅猛龙
鼓励奖20名 跳舞
接下来是9月中奖名单：
一等奖1名 青海 赖根艺
二等奖3名 四川 徐振洋 山西 高悦 辽宁 李冬
三等奖5名 江苏 鲁凯 河南 商镇 天津 冯晨
山东 赵尔东 上海 肖笑临
鼓励奖20名 河北 王健明 等 P

■仓库城



游戏名称：The Speicherstadt
中文名称：仓库城
游戏人数：2~5人(4人最佳)
设计者：Stefan Feld
出品公司：eggertspiele/Z-Man Games
出品时间：2010年

《仓库城》是今年新出的一款初级策略游戏，游戏设计师Stefan Feld是一位十分多才的设计师，很多玩家都是看中了他的名号，才购买这款游戏。Stefan Feld在这之前设计了大约20款游戏，都是风格各异、机制完全不同的游戏，这些游戏在玩家心目中都有较高的评价，虽然不属于最经典的作品行列，但都各有特色，值得收藏。这其中包括《龙年》《巴黎圣母院》《地球之柱》《澳门》等等。

这款新作《仓库城》，也是一款完全创新的玩法。游戏背景是玩家在汉堡的码头拥有自己的仓库，要通过派遣工人来优先得到码头上刚到的货物，或者获得购买者契约，从而获得更多的分数。游戏以得分最高的玩家为胜。

游戏有一张图板，上面画着一座港口事务大楼，下面有空位用来放牌，共6个空位，四周是记分轨道。大楼对应6个空位都有一列可以放置指示物的绿色格子，每列都是8个空位。游戏有54张贸易牌，背面分成四种颜色，表示春夏秋冬，游戏开始前要将这四种牌分别洗一洗，然后按照冬春夏秋的顺序堆成一堆备用。游戏提供一个黑色布袋用来装货物小方块，共有5种颜色的小方块，代表5种货物。每个玩家得到一张市场牌（可以存储货物或交易货物），自己颜色的木头小人（2~4人时给3个，5人时给4个），以及每人5个货币。

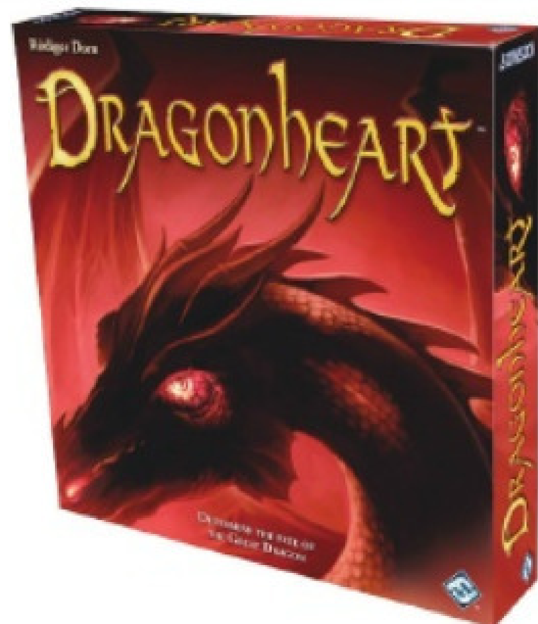
游戏开始，根据人数，从牌堆翻开人数+1的牌，放在图板上的空位上，从先手玩家开始（随机决定），他要放一个人到建筑物里，其目的就是想获得对应的牌，玩家必须将人放到绿色格子内，从最下面的格子开始依次往上放。玩家们轮流放人，一张牌上最多可以对应8个人，玩家可以重复放置自己的人在一列上。所有人放完人后，从左边开始结算牌的归属和花费。每张牌上的费用等于对应这张牌的小人数量，放置最下面小人的玩家决定是否购买，如果买了（价格等于小人的总数），则同列后面的小人就没有机会了。如果没有买，则移除这个小人，后面买的人就会便宜1元，以此类推，玩家也可能只花1元就能得到一张牌。

在牌堆中都有什么牌呢，牌的种类比较丰富，功能各异，因为是按季节翻牌。所以有些牌要等到后期才能出现，以首先翻出冬天牌为例，有几张契约牌，用于获得分数，玩家要是在游戏结束时能填满契约牌上所需要的货物，就能得到牌下方的分数。冬天里还有商人牌，玩家获得这些牌后，可以在回合内用得到的资源换钱，除此之外每个季节都有消防员牌，他们可以用来防范在秋天发上的火灾，减少自己的损失。从春天开始，将出现货船牌，玩家得到这些牌就可以得到货物，从而满足自己的契约，或者卖掉货物变成钱。

玩家在每回合都会得到一块钱的收入，如果上回合没有买到任何牌，还可以多得一块，“银行牌”可以让玩家再多拿一块钱。钱在游戏中影响你是否可以买到好牌，但由于先放有优先购买权，所以并不是钱多就可以想买到什么买什么。游戏除了需要考虑别的玩家的购买欲望，以及计算开销成本外，并无太多需要动脑的地方。总之是如果花最少的钱，得到最想要的牌。只有把握好这个方针，就一定能获得游戏的胜利。P



■龙之心



游戏名称：Dragonheart
中文名称：龙之心
游戏人数：2人
设计者：Rüdiger Dorn
出品公司：Kosmos/Fantasy Flight Games
出品时间：2010年

这是Kosmos两人游戏系列的最新款，在流行的两人游戏中，Kosmos的占了多数，如《失落的城市》《热气球大赛》《乌邦果对决版》《赫拉与宙斯》《酱爆市场》等等。他们都是标准的方形盒子，边缘印有蓝底白字的Kosmos标志，这个系列的两人游戏在难度和复杂度上属于中低等级别，游戏组件以卡牌为主，带一个小图板，题材轻松有趣，容易上手，不会像GIPF系列那样爆脑，也不会像《冷战热斗》《魔戒之战》那样耗时长、上手慢，属于大众休闲级别的桌游。

《龙之心》的背景比较老套，邪恶的巫师想要获得宝石“龙之心”，而另一方则是勇敢的年轻人，要保护“龙之心”，为此双方控制生物互相争夺。最后得分最多的一方获胜。

游戏配件十分简洁，一张长方形图板、两组（100张）卡牌、1个巨龙模型。两个玩家在游戏开始时都将得到一组50张牌，两组牌张数种类都相同，只是牌的背面不同，50张红色，50张蓝色。游戏开始前，将长方形图板放在两个玩家之间，每个玩家洗自己的牌，然后抓5张，其他备用。每组牌中包含很多种卡牌，有战士牌、矮人牌、巨魔牌、宝箱牌、火龙牌、石化龙牌、女巫牌、女猎人牌和帆船牌，除了帆船牌以外，每张牌上都带一个数字，这个数字就代表得到这张牌所能获得的分数。这些牌可以出在图板的指定位置上，从而获得相应的效果。

玩家每回合可以分三步，第一步是出牌，玩家只能出一种牌，但可以出多张，第二步是获得牌，如果玩家出牌后产生效果，可以得到牌，那么得到的牌面朝下放在玩家面前，这些牌就是玩家最后得到的分数。第三步是补牌，玩家从自己的牌堆抓牌，补到手牌上限（5张，有龙模型的为6张）。然后换另一个玩家开始。

如何得到牌呢？游戏图板上绘有各种牌的标识，表示了出这些牌所应该放置的位置，有些地方可以放无上限的牌，有些地方则只能放一定数量的牌，比如宝箱牌的位置可以放无限张，战士牌的位置只能放两张。牌与牌之间还有单向箭头，表示获得卡牌的方法，比如，放火龙牌可以得到所有宝箱牌，放巨魔牌可以得到女巫牌。但战士或者女猎人则需要积累几张牌后才可以得到相应的牌，也就是达到图版上所标示的张数。每个玩家另有6张帆船牌，这些牌没有分数，他们可以放在图版上，放满三张后可以得到所有之前积累的女猎手牌和战士牌。

游戏在一位玩家出完帆船牌，使帆船牌已经出过九张，或者任意一名玩家没有牌可抓，对方再执行一个回合后，游戏结束。游戏结束后，玩家各自属自己得到的牌的分数，最后持有龙模型的玩家可以额外得到三分，总分最多的玩家获胜。

总体而言，这款游戏继承了Kosmos两人游戏系列的一贯风格，手牌运气很重要，但玩家如何管理手牌则是游戏中所体现出的策略成分。有点像两人对打扑克牌，但又充满变化；等待时机还是冒个风险？这确实是个问题。两人闲暇无事打一盘，感觉不错的。



■君士坦丁堡



游戏名称：Constantinopolis
中文名称：君士坦丁堡
游戏人数：2~5人(4人最佳)
设计者：Giancarlo Fioretti
出品公司：Fantasy Flight Games/Heidelberger Spieleverlag
出品时间：2010年

游戏以古代城市君士坦丁堡为背景，游戏设定在公元6世纪，那时君士坦丁堡是世界上最大的经济文化中心，她位于金角湾与马尔马拉海之间地岬上，是连接欧洲和亚洲的战略要地，自古就是兵家必争之地，这里是中世纪欧洲最大、最繁华的城市。玩家在游戏中扮演当地的商人，要通过生产各种商品（卖到国外或者城内的市场），或者建造自己的商业建筑物来提高自身的地位和价值。

游戏有一张非常大的版图，图板上绘有城市的地图，城市内分成几个区域，用来放置各种建筑物片，一共有五种颜色的建筑片，红色（生产建筑物，可以生产商品）、黄色（商业建筑物，可以卖掉商品）、绿色（功能建筑物，给玩家买卖的特权）、紫色（公共建筑物，给玩家分数）、灰色（城墙设施，玩家可以进行特殊交易，并可以给玩家分数）。除了主要放置建筑物的几个区域外，还有两个市场区：当前市场和未来市场，用于放置市场牌，市场牌上会标注当回合可以和银行交易的商品类型、买卖金额、数量以及捐赠奖励值。除了城市区外，还有一圈海域，印有回合摘要，商船购买区，公共办公室（用来决定玩家行动次序的地方），城墙得分表以及产品等级表。这些表格除了可以放置玩家的棋子外，主要用于帮助玩家在游戏中了解自己和对手的情况，以及游戏处在什么阶段。图板的最外圈依然是记分轨迹，这已经成为版图游戏最有效和便捷的记分方法了。

除了大大的版图外，每个玩家还要得到一张自己的玩家图板（没有大桌子是玩不了这个游戏的），在这个板上，有玩家放置建筑物的区域（从游戏图板上购买），有用于记录商船出海和到港的区域，以及玩家放置钱、商栈、交易的商品和仓库的区域。除了这些图板玩，在桌子上还要



将所有商品（各种颜色的小木头块）放成一堆，代表货币的小圆片放成一堆，契约卡（玩家在游戏中获得契约卡，然后把契约需要的商品放到船上，经过1个或2个回合后，可以得到钱或分数）堆成一堆。

游戏开始时，根据人数把各种颜色的建筑物片放到大图板上，将5张市场牌随机洗出一张放到当前市场，其他的面朝上放到未来市场上，每个玩家得到30块钱，并选一种颜色的指示物。回合顺序棋子、记分圆片、产品等级圆片、商栈小房子等等，分别放到相应位置上，并且每人还可以得到一艘小型商船（游戏中分为小型、中型、大型三种船）。

游戏第一回合的顺序是随机决定的，将玩家的回合顺序棋子放到1~5的任意位置上，这些位置决定了玩家在游戏中行动的先后，并且根据位置不同，玩家在当回合可以得到奖励也不同，比如第一位可以多拿契约牌，第二位可以多生产一个商品，第三位可以多得到4块钱，第四位可以建造城墙或与银行交换两张契约牌，第五位可以优先购买一个建筑物或与银行交换两张契约牌。

每回合游戏包含八个阶段，依次执行，第一阶段：拍卖公共办公室（也就是行动顺序），从目前在第一位的玩家开始，玩家可以改变自己的顺位，如果两人想要同一个位置，则需要竞价，出价高者获得，每个玩家在这个阶段都至少有一次主动改变自己位置的机会，如果别人抢你的位置，则你可会需要改变很多次。即使玩家改变位置到一个空位上，也是要花2块钱的（被抢占位置后，被抢玩家选择抢占者的原位则不需要花钱）。第二阶段：商船移动，所有在上一回合出海的商船将向前移动一格（也就是一个回合），游戏中小船只需要一格就可以到达港口，玩家可以立刻得到钱和分数，中型船和大型船一般都需要两格。第三阶段：生产，玩家参看自己图版上的所有红色建筑物片，片的右下角代表产出的商品数量和种类，玩家从银行拿去相应数量放到生产的建筑物片上。第四阶段：购买建筑，这个阶段玩家要按照行动顺序依次执行，玩家可以购买各种建筑物（每种颜色只能买一个，只有在顺位4才能买城墙，玩家不能买同样名字的建筑物两个，紫色和灰色例外；生产建筑物有4个等级，玩家需要按级购买，不能跳级，除非该级建筑物已经售光），与市场买卖商品（自己可以生产的商品不能从市场牌，除非有特权建筑物，买卖商品要根据市场牌限量），使用自己的黄色建筑物（用商品换钱和分数），这些行动玩家自己可以穿插进行，没有次数和顺序限制，玩家使用和购买过的商品都要放到相应的建筑片和自己的交易商品区，从而表示已经使用过或购买过。一个玩家结束后，到下一个玩家。第五阶段：获得契约牌，玩家根据自己的商品等级获得相应数量的契约牌，等级与获得张数可以查看图板上的表，玩家的商品等级由自己的红色建筑物数量决定（起始都是等级一），在顺位一的玩家此时可多拿三张，顺位在四或五的玩家可以选择换两张（但如果已经执行了另一个特权，就不能换了）。第六阶段：接受契约，玩家们可以将拿到的契约牌放到自己的船上（每张牌上可以放置多张契约，以船能运送的商品和乘客数量为限），同时还要放上相应的商品，然后让船出海，如果是需要两个回合到达（需要几回合由船上的契约决定，如果既包含一回合的，又包含两回合的，以多的为准），则放在最左边的格子里，而且每艘大船可以得到2分奖励，中船可以得到1分奖励；如果只需要一回合到达（中船或小船），则放到中间的格子里。在这个阶段，玩家还可以购买新的船（用来达成更多的契约），购买商栈（每个商栈可以保留一张契约牌到下一个回合），在市场买卖商品（不能超过交易上限），使用自己的黄色建筑物（如果玩家在第四阶段使过，就不能再使），这一阶段在游戏中比较重要，因为达成契约是游戏中获得分数的重要手段。第七阶段：捐赠商品，根据当前市场牌，玩家可以按需求捐献商品获得分数，一般每个市场牌有三种捐献组合，玩家每种组合每回合只能捐献一次。第八阶段：调整，将未来市场牌放到当前市场，玩家清掉所有使用过的商品块和契约牌，未使用的商品块只能留一个，除非有“仓库建筑物”。

游戏每回合都按照阶段进行，第五回合时，未来市场将翻空，要将之前用过的四张洗混，再次重新成为未来市场，当未来市场位置再次翻空时，那回合将成为游戏的最后一个回合，然后游戏结束。另一种结束方式是，当紫色建筑物全部卖光后，游戏在那一回合后也将结束。游戏结束后，玩家当前未到达目的地的船都可以立刻到港，从而获得分数和钱，拥有城墙的玩家根据城墙得分表可以得到相应分数。最后玩家每剩15块钱，还可以换1分。总共分数最多的玩家获胜。

秋季这段时间大型版图游戏较少，所以这款FFG的“大作”曾十分令人期待，但体验后，多数玩家感觉失望，因为在德式游戏机制的引导下，版图游戏多以策略游戏为主，而策略游戏的特点就是要随机性小，但这款游戏在获得契约牌上有很大的随机性，并且在互动上略显不足（只有顺位五可以抢先购买别人要买的建筑物）。这对于如此大版图、多配件的游戏来说，可以说是华丽胜过了内含。在游戏机制上，除购买顺位略带新意，其他行动都比较传统。在建筑物种类和搭配上，略与“波多”相似，但明显缺乏关联。而“波多”的特点在于产地与工厂有稳定的关联，从而搭配功能建筑物，创造属于自己的策略。这款游戏则主要体现的是生产与契约之间的关联，并且这种关联带有不稳定因素，虽然有黄色建筑物和市场进行调节，但如果运气不好，则需要花更多钱进行调节，从而导致玩家间出现牌运上的差异，而不是决策和玩家间影响上的。我们相信设计者肯定考虑过这一点，所以游戏中有106张契约牌，创造了各种不同商品，不同商船的组合。而且玩家可以通过提高商品等级，或者占据顺位1、4、5来达到更多的选择。

所以，整体而言，虽然游戏无法达到《波多黎各》或《凯吕斯城》等经典游戏在策略上的深度。但依然会让玩家在游戏中进行有意义的长考（长时间思考）和关键性决策，从而最终获得游戏的胜利，或者名列前茅。而且有FFG的画风和品质作保证，就算收藏的话也比“波多”要好看的多。



桌游乱弹
——从慈禧太后玩桌游说起

■北京 摩卡




书作者德龄

慈禧太后玩桌游？对，这不是信口胡说，也不是穿越小说中的情节，不信大家往下看——

十一期间放松一下，找了些闲书来看，看到德龄公主写的《皇朝的背影——我在慈禧身边的日子》一书，其中的某些文字引起了我的兴趣，特引述如下（以下的引文将于主题无关的话略去，有兴趣者可去参看原书）——

太后说我应该跟她学玩骰子，因为她一直凑不够人来玩这个游戏。所以我们又回到了刚才她吃饭的地方。大房间中间有一张方桌……我注意到桌子上摊着一张和桌子相同尺寸的地图，是用很多种颜色画成的。地图中间写的是游戏说明。上面说，这个游戏叫做"八仙过海"……这个地图是中国的地图，上面标了不同的省名。另外有八块圆形的象牙牌，直径长约一英寸半，厚约四分之一英寸，上面各刻着一位神仙的名字。这种游戏可以8个人玩，也可以4个人玩。8个人玩的时候，每人一块象牙牌，4个人玩时每人两块。地图的中央放着一只碗。玩的时候，玩家往碗里投掷6粒骰子，再计算点数。比如，4个人玩，那么一个人先将6颗骰子投掷到碗里，计算点数。最大的点数是36点，掷到36点，这位神仙就可以去杭州欣赏美景。比方说吕洞宾掷到36点，就把吕洞宾的象牙牌放在地图上的杭州。然后这人再为另一块牙牌上的神仙掷一次。所以如果4人同玩，每人要掷两次，8人同玩，每人掷一次。不同的点数代表不同的省份，也有大小等级之分，依次是：6粒骰子全相同，6粒中有三到一对相同，最小的是对一对二对三。如果哪个神仙倒霉，碰到对一对二对三就得被流放出局。第一个周游全国而回到皇宫的就算是赢家。

怎么样？是不是有点意思？老太后玩的游戏，按现代的意义来说，也算得上是地道的桌游吧？图板（地图）、卡片（象牙牌）、骰子、游戏规则一应俱全，当然，游戏机制稍简单些（基本是骰子对抗）。

更重要的老太后下面说的话——她（慈禧）非常高兴地说："……这个游戏是我的发明。我教给过三个女官玩。教她们可累死我了，为了让她们学会这个游戏，我得先教给她们认字，但她们学得特别慢，她们还没学会，我就灰心了……"

看看，老太后不但是游戏的发明者，而且还努力地推广过它，想想以老太后之尊贵，去教宫中女官玩游戏，那是相当的不容易呢，一个侧面也反映老太后对此类游戏的喜好程度。

让我们接着往下看德龄是怎么说的——我们开始游戏。太后的运气非常好，她的两位神仙总是跑在我们的前面，一个女官对我说："老祖宗玩这个总是能赢，你肯定会很惊讶的。"……皇后从衣袋里面掏出手表，对我说："你们玩了足有两个钟头。"

我写以上的文字，并不是想说诸如"慈禧是中国桌游第一人"或者"中国桌游的历史比德国还悠久"这样的意思。

本书的作者德龄做为慈禧的首席御前女官，在慈禧跟前服侍了两年左右的时间，后来写了多本关于慈禧的回忆录，虽然今人考证其书中所言并非全部属实，但我认为关于游戏的这一段应该是没有虚构成分，慈禧太后不但是游戏的发明者（桌游设计师），也是推广者（屈尊教女官玩游戏），而且游戏水平还相当高（当然也不排除其他人故意输，怕杀了老太后的马而被老太后杀全家），玩游戏也相当投入（玩了足有两个钟头）。

退一步来说，就算德龄上面的文字有虚构成分在里面……这个游戏或游戏创意和慈禧关系不大，但大家请注意，德龄的这本书成书于1911年，在这个时间段就存在的"八仙过海"这样的"类现代桌游"，本身就是一件值得大书特书的事情。

我们再接着分析，分析一下慈禧这个游戏的创意是从哪里来的。很显然，老太后就算真的是聪明绝顶，这个桌游创意也不可能是凭空就这么想出来的。一定是老太后通过某种途径，接触过类似的游戏，然后或多或少的加入一些自己的想法和创新。当然，这个可能被接触的游戏不大可能是来自国外，而只可能是来自国内，来自于官方或民间一代代传下来的某个或某几个游戏。


左一为德龄，中间的是慈禧太后

实际上就国外桌游而论，很多也是民间游戏经过设计师规范整合而成的，比如说"拉密"，又叫"以色列麻将"的，就是从中东地区的传统游戏而来。

好吧，我绕了这么一个大圈，其实只想说，桌游不是石头缝里蹦出来的孙猴子，自有其历史文化等方面的积累传承（中外皆是如此）。中国古人不可能没有娱乐活动，应该会留下很多各种类型的游戏，只是我们不甚了解，其中又应该有不少稍作修改或规范就可变成很棒的现代桌游。国内的桌游设计师们，固然应该尽量多的尝试国外桌游，吸取先进创意，但也不该忘却老祖宗留下的财富，至少在桌游创意传承方面，我们不应该比被称为"思想僵化、顽固守旧"的慈禧老太后差吧？

德国年度游戏大奖演义（七）

■北京 君子不器



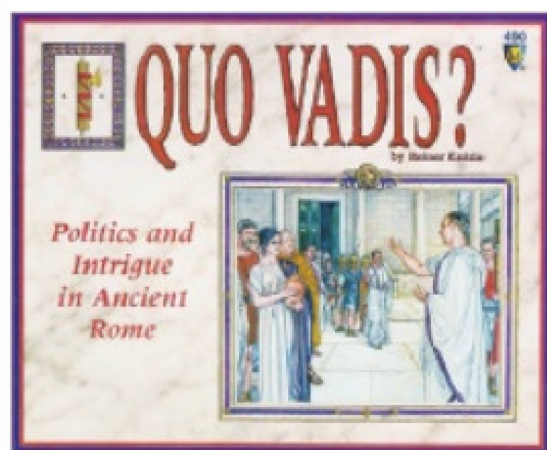
1992年

这一年，没有了Klaus Teuber的身影，几位大师Sid Sackson，Alex Randolph，Reiner Knizia依旧在提名之列，获得冠军的是一款以环法自行车赛为背景题材的竞速游戏《Um Reifenbreite》，1992年已是环法自行车赛的第89年，游戏设计师是Rob Bontenbal，一位十分陌生的设计师，从资料上看，没设计过其他游戏，或许是属于自行车爱好者涉足桌游行业吧。



1992年获奖游戏

以自行车比赛为题材的桌游很多，大约有200个左右，而以环法赛为背景的更是占了很大一部分（数据统计来源于专业自行车桌游网站：www.cyclingboardgames.net）。《Um Reifenbreite》的初版在1979年，经过10多年的完善，在1991年出版了完整版，也因此获得了SDJ的奖杯。这款游戏最多支持4人同场竞技。每个玩家可以控制一组赛车手进行比赛，这与真是比赛的情况是一样的。一队包含四名队员，其中一人是拿成绩的领骑（leader），剩下的是勤务（domestique）兼护航。勤务一般是没有可能拿名次的，而主要是为领骑服务，比如从服务车取水或食物。大部分时间，他们为领骑开路。游戏中除了玩家控制的骑手外，还有中立队伍。这个设定也成为这个游戏区别于其他游戏的亮点。



1992年提名游戏QuoVadIs

游戏有一张赛道图板，由于考虑到环法的赛程和各种地形，所以赛道设计的很复杂，分成很多个部分，用英文字母表示，玩家玩不同的赛道，所走的路线不同，就通过英文字母来表现，使这一张图板可以表现出很多的赛道。在游戏中，玩家每个骑手每回合都可以向前移动一次，而移动方法非常多样，最一般的就是扔骰子，然后向前走相应格数。除此之外，玩家可以通过使用一张适应牌，或者跟随，或者交替，或者能量牌等多种方法移动，从而降低骰子所带来的不确定因素。游戏中设定了非常贴切实际自行车赛的规则，比如跟随，当前面的骑手移动时，他后面还未移动过的骑士可以跟随，这点与实际赛事中的“弹弓效应”十分贴切。除此之外，还有冲刺（attack）,而旁边的玩家只要能出特定的能量牌，也可以进行反击（counter），从而实现跟随的效果。因为有跟随和交替规则的出现，玩家间的骑手只要都连在一起，就可以从一次好的骰子结果中全部获利。而与其他中立或对手骑手挨在一起，也可以保证不掉队。当然，自行车比赛也是会发生跌倒事故，一倒就是一大片，游戏中也一样，有一辆因为移动而倒下，他左边和后面的车也将倒下，停止移动一个回合。除此之外，图板还设定了上坡和下坡路段以及石子路，给玩家的移动制造困难，创造真实的赛程路况。在普通游戏中，玩家只要让他的4个骑手中的一个冲过终点线就可以获胜，而在赛程记分赛中，玩家为了得到代表荣耀的黄色和绿色骑行衫，就要保证所有骑手都能快速过线。从而给游戏增加了更多的乐趣和深度。

在国内流行的游戏中，竞速游戏一直不太受欢迎，接触的品种也很少，可能是跟国内较少有赛车、赛马等比赛项目有关。新出的《一级方程式》《雪橇》《马王争霸》等竞速游戏也都被玩家视为较为无聊的游戏，既缺乏策略性，又不欢乐，还时间长，这主要说明玩家无法体会到游戏所表现的带入感，从而失去了模拟运动项目的乐趣。相比之下，简单轻松的竞速游戏《跑跑龟》，可能更能令玩家愉快。这种文化差异是很难改变的，但我们从机制的角度看待桌游，则能充分感受到本游戏的还原度十分的高，这也是这款游戏之所以可以获奖的主要原因吧。

在这一年的提名游戏中，大师Reiner Knizia的《Quo Vadis?》至今仍是流行的谈判类游戏，Stefan Dorra的《Razzia》经过改变背景，变成了现在十分受欢迎的小游戏《鸡同鸭抢》，Brian Hersch的聚会猜字游戏《Taboo》，也成为欧美聚会活动的必备游戏之一。而该年的最佳儿童游戏奖也是一款竞速游戏，叫《赛猪俱乐部》，算是十分轻松的竞速游戏，在很多桌游吧都有提供，十分适合新手。意外的是，今年最漂亮游戏将空缺，在之后的几年中，这个奖项也成为不固定奖项，究其原因，可能是由于桌游的发展，越来越多的桌游开始使用版图和卡牌构建游戏，而不是使用简单的木制棋子创造棋类游戏，这使得评委很难从众多色彩鲜艳、绘画精美的游戏中达成统一的意见。

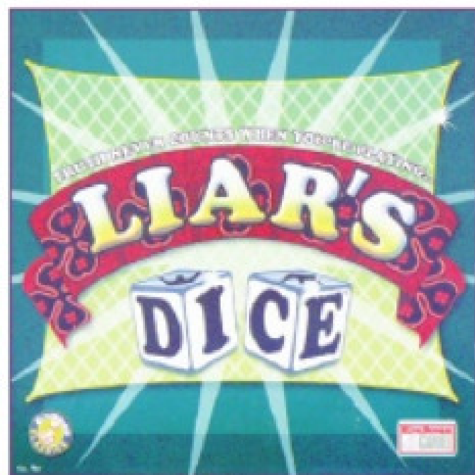
1993年

1992~1993年，SDJ刮起怀旧风，92年的获奖游戏《Um Reifenbreite》是1979年初版，在1991年整合的新版，而93年的获奖游戏《Liar’s Dice》（也称作bluff, Perudo），最早可以追溯到印加帝国时期，相传这款游戏在南美洲非常流行，有上百年的历史，原名称为“Perudo”，意为：“口袋里没有真相”，并且是一系列骰子游戏中最受欢迎的一种。16世纪西班牙殖民者入侵印加帝国，也把这款游戏带回了西班牙。1974年和1987年分别有两家出版社出版了这种游戏，而在1993年，在Richard Borg的设计下，包含下注图板、重掷机制并支持六名玩家的新版《Liar’s Dice》出版，因此获得了评委们的青睐。

游戏虽然历史悠久，但我们却并不陌生，经常去KTV或者酒吧的朋友肯定玩过赌骰子的游戏，每人一个色盅，互相宣称自己骰子结果的数量，说谎唬骗，输的喝酒。而这款游戏则是多人进阶版。

玩家在游戏开始时都将得到一个色盅，还有五个白色的六面骰子（除1-5以外，另一面是红色五星），桌子中间放一张图板。图板外圈是一圈数字，有两种颜色的数字穿插绕了图板一圈，深色的是从1到20，浅色的是从1到10，分别表示了押注的不同数值。内圈有若干方块格，用来放玩家输掉的骰子。游戏开始时，所有玩家在用色盅摇骰子，然后秘密查看自己五个骰子的结果，从先手玩家开始

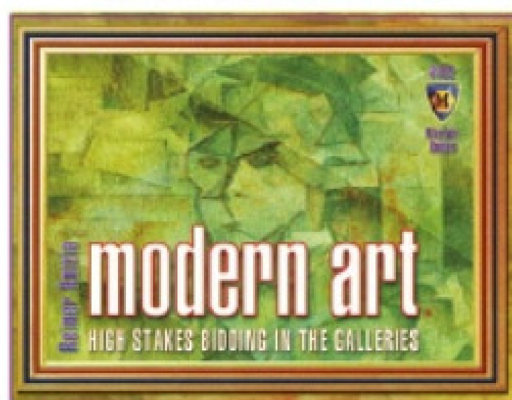
（一般由最年轻的玩家指定），他要说出一个组合，这个组合是他对所有玩家骰子结果的预估，有两种预估方法，一种是数字，比如5个1，或者7个2；另一种是对五星的预估，比如4个五星。然后要把代表预估的红色骰子放到图板的相应数字上，如果预估数字，就放到深色的数字上，如果是预估五星，就放到浅色数字上（骰子放的位置代表预估数量，骰子的向上一面代表预估的骰子值）。顺时针下一个玩家要选择喊出更高风险的预估或者质疑上家。喊更高方法有三种，第一种：更大骰子值，数量不变，比如上家预估5个3，这时红色骰子在深色5的位置上，3点面向上， 玩家可以喊5个4，红色骰子位置不变，只是调整向上一面为4，然后到下一个玩家。第二种：更多的骰子数量，玩家可以喊更多的某一个骰子值，比如上家是5个4，玩家可以喊6个2，或者8个5，玩家要将红色骰子移动到新的数量位置，并且调整新的向上一面。第三种：预估更多的五星，无论上家预估的是数字还是五星，玩家都可以再次预估五星。红色骰子的移动必须顺时针，也就是说，每次预估的数量都要加，要不是数量变多，要不就是数值变大。直到有一位玩家质疑时，所有人展示所有骰子，然后根据最后一次预估看结果。如果预估结果少于实际结果，那么质疑者失败；如果预估结果大于实际结果，预估者失败；如果预估结果正好等于实际结果。除了预估者外，其他玩家都算失败。失败的玩家要根据实际结果与预估结果的差值，移除自己的骰子，放到图板中间，不能再使用，如果是正好的结果，那么每个失败者都损失一个。如果任何玩家没有骰子了，那么他将退出游戏，最后还有骰子的玩家获胜。



1993年获奖游戏Liar'sDice


1993年获奖游戏配件


1993年儿童游戏奖



1993年提名游戏modernart


1993年最漂亮游戏奖

Liar’s Dice作为一款轻松简单的赌博游戏，已经走出桌游圈，成为更多的大众娱乐项目之一，在各个领域发扬光大。除了这样一款明星桌游外，1993年桌游大师Reiner Knizia更是有两款游戏获得提名，其中一款是最为经典，最为耐玩的拍卖游戏《现代艺术》，这款游戏是当今桌游中拍卖游戏的最佳代表作，在国内也曾组织过这款游戏的比赛，游戏中玩家通过买画和卖画来挣钱，最初都只有100元资金，经过四轮的买卖，最后钱最多的玩家获胜。这款游戏充分展现了玩家把握市场、分析对手信息以及获得高额投资回报的能力。其他提名游戏则基本如尘埃落地一样，被人遗忘。

1993年评了最漂亮游戏奖，而获奖的游戏《Kula Kula》当之无愧，游戏中的配件都非常逼真，海螺、帆船，让人有一种回到了海滩边的感觉。最佳儿童游戏奖授予了《Ringel Rangel》，这是一款轻松的棋片堆叠游戏，不仅简单有趣，而且做工也很精美，确实十分适合儿童。

大概从90年开始，新出品的桌游越来越多的是版图游戏或卡牌游戏，棋类与抽象游戏虽也有很多新游戏，但显然其娱乐性和所能包含的内容，无法与版图和卡牌游戏相比。玩家可以从又大又艳丽的图板、精美的卡牌画风、颜色各异的配件中得到更多的乐趣，并吸引他们体验或者购买，这也成为市场发展的方向。但棋类游戏作为逻辑思维与机制构建的基本源泉，也在不断的创新，只是相对小众而已。而桌游的市场已经逐渐转向家庭，成为日常生活中的一部分。P

1992年

获奖游戏： Um Reifenbreite，设计者：Rob Bontenbal，游戏类型：骰子移动，竞速
最佳儿童游戏奖： Galloping Pigs，设计者：Heinz Meister，游戏类型：卡牌游戏，竞速
其他提名游戏： Die Verbotene Stadt，设计者：Alex Randolph和Johann R ü ttinger，游戏类型：吹牛
Donnerwetter，设计者：Peter Lewe，游戏类型：棋片摆放，赌博
Entenrallye，设计者：Walter M ü ller，游戏类型：竞速
Gold Connection，设计者：Sid Sackson，游戏类型：掷骰子，成套收集
Palermo，设计者：Walter Ziser，游戏类型：棋片摆放，城市建设，黑手党
Quo Vadis?，设计者：Reiner Knizia，游戏类型：谈判，古代政治
Razzia，设计者：Stefan Dorra，游戏类型：同时选择行动，拍卖
Schraumen，设计者：Urs Hostettler，游戏类型：聚会游戏
Taboo，设计者：Brian Hersch，游戏类型：聚会游戏，合伙

1993年

获奖游戏： Liar’s Dice，设计者：Richard Borg，游戏类型：骰子，赌博
最漂亮游戏奖： Kula Kula，设计者：Reinhold Wittig，游戏类型：成套收集，航海
最佳儿童游戏奖： Ringel Rangel，设计者：Geni Wyss，游戏类型： 动物，行动敏捷
其他提名游戏： Modern Art，设计者：Reiner Knizia，游戏类型：拍卖，成套收集
Pusher，设计者：Werner Falkhof，游戏类型：棋类，抽象策略
Quarto!，设计者：Blaise Muller，游戏类型：抽象策略，图形构建
Rheingold，设计者：Reinhard Herbert，游戏类型：中世纪战棋，行动点分配系统
Spiel der T ü rme，设计者：Rudi Hoffmann，游戏类型：抽象策略，棋片摆放，城市建设
Tutankhamen，设计者：Reiner Knizia，游戏类型：抽象策略，成套收集
Zatre，设计者：Manfred Schuling，游戏时间：抽象策略，棋片摆放



另一个"世界"同样精彩
——中国首届"暗月马戏团"综述

从网络到桌面

暴风雪！月火术！幽魂之狼！亡者大军！……听到一个个熟悉的名字，或许你会以为，这是一群《魔兽世界》的粉丝正在战场上一较高下，或者正在副本中劈荆斩棘。的确，他们的语言和行动确实与有史以来最伟大的网络游戏有关，不过发生的地点却是在真实的世界。作为《魔兽世界》文化和周边的一部分，"魔兽世界集换式卡牌游戏"（以下简称"魔兽卡牌"）自从面世的那天开始，就立刻成为同类产品的亮点。

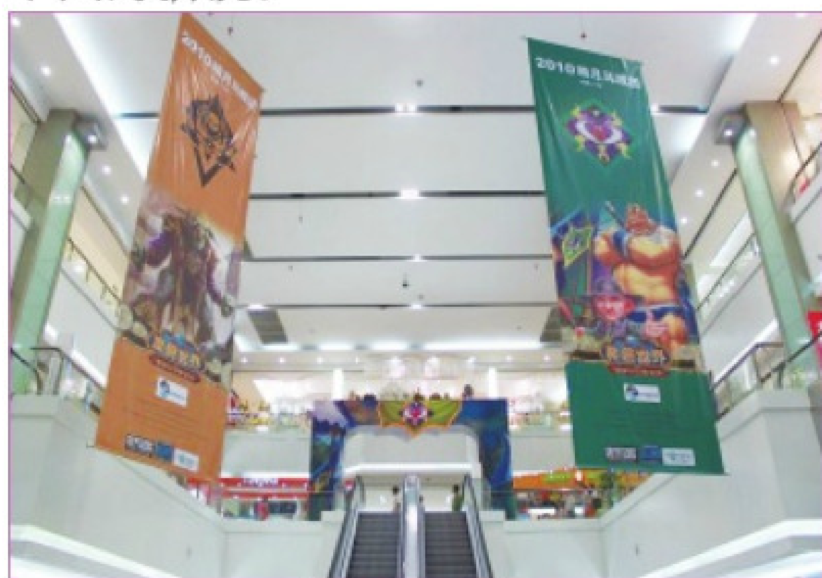

方寸之间，乐趣无限

阵营、职业、天赋、装备、技能、任务……亲切熟悉的内容以卡牌的形式呈现在眼前，只要你多少了解一点《魔兽世界》，就必然能够从中找到共鸣。"魔兽卡牌"延续了《魔兽世界》的核心元素，又在设计师天才的创意下形成了个性十足的特色，真实的触感和虚拟的数据相辅相成，和谐并且共生。与《魔兽世界》强调电光火石之间的操作与反应不同，"魔兽卡牌"更为注重策略与战术的较量。看似平淡无奇的回合之间，却是一连串缜密的思考和周密的分析。当你或者横刀立马于阵前、或者运筹帷幄于帐中，那种激荡智慧的澎湃，足以带来超越胜负的成就感。

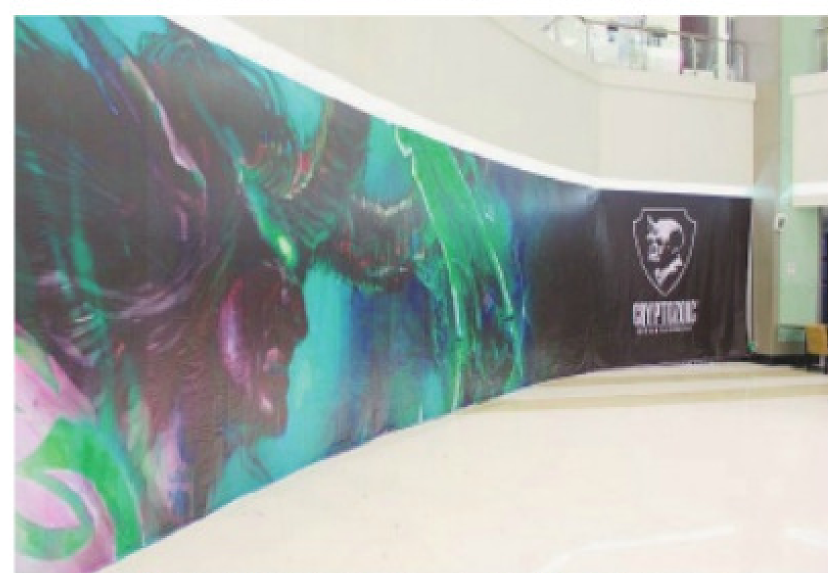
如同所有桌面游戏一样，"面对面"是"魔兽卡牌"的精髓所在。为此，小到十人左右的店级比赛，大到成百上千人的世界杯，官方一直都在组织各种各样的活动，创造交流与博弈的平台。其中最具特色的"暗月马戏团"更是玩家的节日和派对——如今，欢乐盛大的嘉年华终于进驻中国。

从传承到提升

正式报道"暗月马戏团"之前，首先介绍两个公司：美国的卡牌客和中国的新锐。


欢迎，我的朋友

2010年初，暴雪与原来的"魔兽卡牌"代理商合同期满，将运营权交给了今年注册的公司卡牌客娱乐（Cryptozoic Entertainment）。卡牌客的内容总监Cory Jones表示："我非常高兴的看到玩家对于这个游戏的支持，我们会让'魔兽卡牌'与《魔兽世界》的核心精神愈加吻合。"请注意，他正是从前暴雪娱乐商务与开发部门之中与"魔兽卡牌"对接的负责人——它的深层次含义是：今后，暴雪娱乐将更加重视这一领域。回到国内，凭借过去的良好表现，北京新锐地带玩具有限公司全球第一个获得了地区代理权，继续肩负"魔兽卡牌"在中国内地推广与发展的使命。


伊利丹视线所指之处正是卡牌客的LOGO

风波和断档平息了，"魔兽卡牌"很快重新步入正轨。常言道"新官上任三把火"，第一把火在中国牌手之间激起一片热浪：期待许久的"暗月马戏团"终于来了！


再次看到了暴雪娱乐的大名

从海外到中国


这只是"暗月马戏团"的一部分而已

《魔兽世界》玩家对"暗月马戏团"应该不会陌生，妙趣横生的活动和丰富多彩的奖品令人流连忘返。随着"魔兽卡牌"的初露锋芒，暴雪娱乐趁热打铁，将"暗月马戏团"从线上搬到了线下，在全球范围内以每月一次的频率巡游举办。

人间大炮5000号？遥控蒸汽坦克车？现实版本的"暗月马戏团"肯定没法实现此等高科技的东东。但是没关系，主办方总能拿出很给力的奇思妙想，证明人类的组织策划的水平绝对不比地精差。"暗月马戏团"主旨在于"比赛、教学、娱乐"的三位一体，不

仅是老玩家的聚会，更是新玩家的乐园，大家都能找到属于自己的乐趣。

比赛的奖品极其丰厚，PS3、XBOX360还有价值连城的刮刮卡就不必多表了，保留节目“苹果之战”更是汇集了乔布斯帮主的一线产品，将iPad什么的收入囊中的爽快，唯有中国牌手的专有词汇“卷了”方可淋漓尽致的表达。羡慕嫉妒恨？不要紧，工作人员手把手的教学能够帮助你迅速迈过看似艰难的门槛，完成一系列“新手村”的任务之后，说不定今天就是你走上大师之路的开始。牌打累



规则十分简单：战胜对手，然后把它抱走

了？过来放松一下吧：幸运大抽奖、COSPLAY、种族舞蹈模仿秀……再加上一大堆天知道怎么琢磨出来的恶搞赛制——保证让你尽兴而归。哦！说不定现场还有“风暴之子”等大牌的出没，目标锁定！

说白了，马戏团，不正是一大堆人在一起嘻嘻哈哈的地方吗？遗憾的是数年过去了，“暗月马戏团”的员工还是没能亲眼目睹中国玩家的活跃与热情。直到最近，我们迫切的渴望终于美梦成真，刚刚接手“魔兽卡牌”的卡牌客第一时间决定：焕然一新的“暗月马戏团”再度出发——第一站，9月11日～12日，中国广州。

一切正如卡牌客大中华地区总经理万明在接受采访时所说：“中国是卡牌客无比重视的市场。”

从小众到开放

从新锐引进第一版到现在，每年一度的国家冠军赛举办了四届，期间穿插了新锐杯、亚太邀请赛、年度冠军赛等一线赛事，月度赛、城市对抗赛等二线赛事规律性的不断涌现，店级赛等三线赛事更加数不胜数。然而美中不足的是，尽管在热心玩家的努力下甚至实现了视频直播之类的宣传手段，但是比赛大多在相对封闭的场地举行，或多或少的限制了外人的融入。

新锐和卡牌客显然意识到了这个问题，于是我们在中国首届“暗月马戏团”上看到了不同的东西，简单概括起来便是两个字：开放。

1）空间的开放：“暗月马戏团”是在广州一家购物广场举行，贯穿三层楼的巨型条幅吸引了每位顾客的目光，足足八百米的宽敞空间被分为两个部分，一边是大气的比赛区，一边



好玩的PARTY向你敞开

是开阔的活动区，一左一右构成了友善的怀抱，欢迎大家的到来。

2）信息的开放：新锐与诸多国内游戏门户网站开展合作，推出了专题页面进行预热，同时推出了优惠券等福利，厂商、媒体和用户之间形成良性互动，由此而来的新人占据了不小的比例。除了常规的报道方法以外，


现场赠送的《魔兽世界》题材的原创动画《我叫MT》的鼠标垫

微博的使用也让“暗月马戏团”的每个细节在第一时间得以传达。

3）形式的开放：对于老玩家而言，比赛的形式往往决定游戏的延续程度。对于新玩家而言，教学的形式决定了游戏的理解难度。这两个方面“暗月马戏团”都交出了不错的答卷：暗月马戏团比赛、荣誉争夺战、苹果之战、最后的疯狂、新人挑战赛……两天下来毫无冷场。最后的“幽灵虎抽奖”环节更是刺激非常，整个过程仿佛一辆跌宕起伏的过山车。尤其值得一提的是没有人空手而归，即便是初次接触的“小白”，也可通过完成任务获得“暗月马戏团”兑换券赢取心仪的纪念品。

4）内容的开放：“暗月马戏团”是国内首次采取“环境构筑”比赛，版本的新旧交替表明我们的“魔兽卡牌”也步入了新陈代谢的良性循环。另外与网络游戏类似，玩家可以把收集的素材卡牌（源生虚空等）和公正徽章卡牌按照配方组合起来，从官方换取强力的装备。不过由于种种原因，国内玩家长久以来与这项服务有缘无分。新锐在“暗月马戏团”点燃了第二把火：素材制作装备和公正徽章兑换装备正式允许使用——我们与世界的节奏越来越接近了。

从追赶到同步

8月31日，姗姗来迟的《巫妖王之怒》总算正式上线，其实“魔兽卡牌”也曾面对同样的经历：第一版出现方块字的时候，国外的“魔兽卡牌”已经到了第四版，所以新锐一开始就以“缩短进度的差距，最终实现齐头并进”为首要目标。在即将来临的10月份，两大重磅产品的上市标志了“同步”的达成——典藏版和中文7版《愤怒之门》（等同于目前最新的英文11版）。

典藏版是一次充满仪式感的总结和纪念，卡牌客精心挑选了历代版本的经典之作，以“闪卡”的形式打包推出，璀璨耀眼的牌面为美术名家的画作锦上添花。中文7版《愤怒之门》恰好与国服遥相呼应：我们不但见证了死亡骑士的异军突起，还能将提里奥·弗丁、伯瓦尔·佛塔根公爵、小萨鲁法尔等著名人物收于帐下，集结自己的部队正式向巫妖王阿尔萨斯发起挑战——愤怒之门的历史将由你来改写。

来吧，别让我等待太久

“我们面对的是知道长相的朋友，而不是只能通过语音软件听到他们的声音。”“魔兽卡牌”到底好在哪里？我们或许能够找到许多原因，一对慕名而来的情侣的感言恐怕是最为贴切的答案。“桌游吧”在国内的火爆说明“不插电”的娱乐方式的独特魅力。网络的确缩短了人与人的距离，但是“同在一个空间”的氛围才能真正促进心与心的汇聚。从当初刚刚建立的角色，到如今“集换式卡牌”产业的三甲，“魔兽卡牌”一路走高的成长轨迹，固然离不开《魔兽世界》一呼百应的影响力。然而当“魔兽卡牌”的设定和图画一次又一次“反客为主”的出现在了《魔兽世界》，可见决定品牌效应的归根结底还是产品本身。卡牌客和暴雪娱乐更为紧密的关系让这个游戏具有了坚实的质量


来吧，别让我等待太久

保证，我们完全有理由期待“暴雪出品，必属精品”的美谈在“魔兽卡牌”得以延续。只要你愿意坐下来，抽出20分钟学习一下，可能你会惊喜的发现：另一个世界同样精彩。

无朋友，不卡牌。

魔界2
●制作：金酷游戏●运营：金酷游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http:// m2.12ha.com/

■深圳 Star

《魔界2》充满奇幻色彩的游戏空间

《魔界2》被北欧神话赋予了魔幻色彩，研发者营造了充满无限遐想的异度空间，人类、精灵、希尔芙、潘塔等各种族在这里繁衍生存。为了国家的荣誉、为了保卫家园、为了正义，他们将如何对抗邪魔的入侵？又将如何守护生命中最重要的人？

剧情系统——电影式宏伟庞大

《魔界2》首批围绕世界观的主幕式剧情，第一个版本将整个世界划分为8幕宏伟庞大的电影式剧情进行，可变、自由选择将让玩家成为英雄、战神、法王之类的不一样任务，并由此判断你的成长，这一创新将为玩家带来每次都有不一样的新奇感受。

副本系统——免除干扰的探险好去处

《魔界2》将提供多达上千个史诗级的副本挑战任务，面对聪明AI的Boss、充满陷阱的战场设定、讲究配合完成团队精神、布满机关解迷的设定，《魔界2》将带给您单机游戏般细腻的挑战玩法！ 还在为打怪时受到外来的干扰而愤愤不平么？如果厌倦了中立地区两方势力的战火，那么躲到副本中和朋友们一起探险就是您最好的选择。

技能系统——华丽多样，东西结合

一代《魔界》一向以技能多样著称，也因此受到玩家的热力追捧，《魔界2》将再次提升此精华，提供更加宏伟的欧美魔幻法术以及追加了东方的神秘武学经典，并且全力搭配特色技能，展现《魔界2》不一样的玩法。

装备系统——多变无穷完美呈现

多变、无穷是一代《魔界》的精髓，《魔界2》在原来的绿、蓝、紫、金、暗金的基础上、再延伸出英雄、神话、传说、神圣等系列，这些系列将都采用远古天神的名字进行命名，并且附有天神的天赋。

公会系统——完美仿真古堡重现

公会向来是一个充满归属感的群体，积聚一群志趣相投的玩家，他们如同兄弟姐妹，为了共同的目标努力奋斗。集体荣誉感、团队配合、公会凝聚力等等，都是不可或缺的重要元素。《魔界2》的公会系统除了这些基本模式外，还有意想不到的惊喜哦！ “据点建设”、“公会神兽”等功能，增添了可玩性，更多趣味乐趣让人无法忽视。另外《魔界2》还独创公会实时仿真城堡系统，将公会的荣誉切切实实的与公会外观链接到一起，让玩家实实在在的感受到公会的荣誉。《魔界2》将会在原有成功的进行创新上，让玩家体验到更多创新所带来的乐趣。

战斗系统——刺激残酷 现实与虚幻交织

《魔界2》将提供多达10000种欧美神话级的怪物以供玩家挑战。精英、Boss级别的怪物，都将采用最新的世界级的AI引擎，实现怪物的战斗智能控制。同时每一个Boss 将根据自己的历史背景设定，会携带不一样的兵器、采取不一样的战斗方式、以及只有属于他自己的神秘招式技能，玩家对Boss的挑战难度将大大提升，挑战所带来的成功感也将更加巨大。

成长装备系统——萌物养成激发无限热情

想要称雄于游戏，少不了一套属性爆强的极品装备，而《魔界2》中，如此强悍的装备可以进行养成哦！美女养成？宠物养成？怎能比过装备养成。如今，宅男宅女又多了一个全新的选择——装备养成，无上的荣誉感及自豪感犹然而生，别出心裁的养成乐趣任您体验。

精神系统——正确理想引爆无穷潜能

为了捍卫国家的尊严；为了维护世界的和平；为了守护战友及朋友；为了邪恶的力量得到净化；为了达成自己的理想……无论初衷是什么，我们都拥有各种的奋斗目标，在《魔界2》中，树立正确的精神，也将有助于日后的潜力开拓。英勇、虔诚、友爱、公正、荣誉，这五大精神将为玩家选择适合的发展蓝图，在魔幻大陆中随风翱翔。



《变形金刚2》中的独轮机器人穿越到这里了？


Boss的表情很搞笑


充满奇幻色彩的地图



这个践踏的伤害可不低

灵魂石板符文系统——奇妙玩法更添新乐趣

游戏中最神奇的特色系统莫过于“灵魂石板符文”， 符文的作用远远超出人们的想象，它会贯穿整个游戏，其重要性非同一般。集齐符文会得到意想不到的收获哦！收集符文，也会为玩家游历魔幻大陆增添无穷的乐趣！

官职系统——飞黄腾达指日可待

军事统帅、总理大臣、亿万富翁、大主教、大法师、迅龙骑士……如此威武的头衔谁不想拥有？《魔界2》中特设的官职系统将满足玩家的需求，由平民晋升到达官贵人的路途虽然崎岖，但能带来新奇的乐趣。官职提升还能获得相应属性加成哦。走自己的路，让别人说去吧！

变身系统——变出梦幻变出激情

神秘的魔幻大陆聚集了无数令人生畏的可怕怪物，强悍的体形、嗜血的本性、惊人的攻击力，常常让人望而却步。在这片被黑暗气息笼罩的热土上，弱小的群体迫切渴望得到怪物那般强大的力量，经过他们长年累月的探究，终于得到了变身的异能。

《魔界2》独特的变身系统，让人身临其境，感受视觉冲击，此外，怪物得天独厚的资质与技能也将为您所用。召唤师职业在这方面颇有优越性，凶猛的狼人、邪恶的双头龙通过技能就能轻松变身。不过在这个充满魔幻色彩的世界中，变身的奇特能力并不限于召唤师，想要体验变身的无穷乐趣，《魔界2》能助您一臂之力，变身途径多多哦。试想美丽高贵的精灵幻化成令人胆战心惊的终极Boss……震撼力不可小觑，绝对挑战您的视觉底线，引爆您的热血激情。“Boss的回忆”任务就能满足您变身Boss的梦想，站在怪物的立场上，经历屠城、绑架、偷盗，如此震慑人心的诱惑怎能抵挡？

生活系统——忙里偷闲的生活情趣

整日废寝忘食地杀怪练级难免觉得疲惫不堪，《魔界2》的人性化设置给玩家提供了自娱自乐的空间，在激战的闲暇，也能享受生活的惬意。采集、生产及分解，是生活系统的3大主题。挖掘地图中随机产生的资源，通过生产进行合成制作，制造的装备又可以分解成各种材料。不要小看生活系统哦，发财致富的功劳也有它的一份。

坐骑系统——暗黑中更显生猛

近日《魔界2》场景图曝光后，其恢弘的气势与荡气回肠的故事背景使玩家们深受感染。纯正的欧美风格、阴沉压抑的暗黑基调、绚烂闪耀的特效，展现给人们一场魔幻绚烂的视觉盛宴。吸引玩家的元素何止这些？《魔界2》霸气十足的坐骑将锁定玩家们的眼光，让我们一睹猛兽的风采！在魔幻大陆这片富饶的土地山上，栖息着无数神秘莫测的灵兽，傲气十足、凶猛难挡，如果能自由驾御它们，使他们臣服于足下，不仅提升势气，更有助于加强自己的综合势力。

看完了《魔界2》的系统介绍是不是想体验一下？别着急，下面我们带您走进《魔界2》美轮美奂的场景，一起去欣赏中世纪的风情以及神秘的玄幻世界！

圣光城——风景如画般瑰丽

《魔界2》宏大的游戏背景将玩家们带入了一个充满神秘气息的魔幻国度，圣光王国是以圣光教会为依托建立起来的庞大王国。教众信奉圣光女神晓瑟，崇尚秩序，推崇法律与规则。这个秩序严谨的国家将主城建立于星月原野上，那就是我们所熟知的“圣光城”。圣光城雄伟的建筑令人惊叹，华丽的宫廷风味让人留连不已。

荣耀城——黑暗中的光明

摆脱了心中的黑暗，神圣的任务将带领你走进一个远古之城。当这一幕出现在你的眼前，别怀疑，这是真的。它就是拥有至高荣誉的古城，一座在夕阳下的黄金之都，它的名字叫“荣耀城”。

闲逛在城中，看着只有遗迹般的古城，在夕阳的衬托下格外美观。城中的勇士雕像，手中的剑指着前方。好像在说明“尽管死去，也不放弃战斗”，是什么让它如此的坚定。曾经的我们也许如此幻想过：希望自己是一个能改变历史般的勇士，想去改变这个世界，幻想着打斗的场面，幻想着自己坚定的眼神，心里想要成为不会被遗忘的英雄。

看到这一幕，顿然觉得心中热血在沸腾。我们年幼时的天真，如今被激发了出来吗？仅此因是为这样的一座雕像吗？


从这个角度看来和大菠萝的Boss也没啥不同


大恶魔的逆袭


单次伤害过万？想秒我么！



地龙也来凑凑热闹

废弃港口——神秘海盗的营地

在这个黝黯深邃的港口，停泊着一艘绘有骷髅旗的海盗船，这究竟是谁的势力？是失势退回大陆的海盗？是即将远航的新兴势力？还是魔族攻入大陆的据点？《魔界2》这一幅人魔大战的画卷正缓缓地在你们的眼前展开……

诺亚方舟——毁灭亦或是希望

据传，2012年《魔界2》的世界将会彻底毁灭时，唯一可以逃生的工具就只有玩家们自己建造的超大型“诺亚方舟”。 这个超大型的“诺亚方舟”可以容纳上万人，建造起来十分困难，需要全体玩家一起努力，玩家需要各取职能，分工不同，有钱的玩家出钱，有力的玩家出力，有装备的玩家可以出材料，有技术的玩家可以去采集，为的就是可以取得进入“诺亚方舟”的一张珍贵的门票。

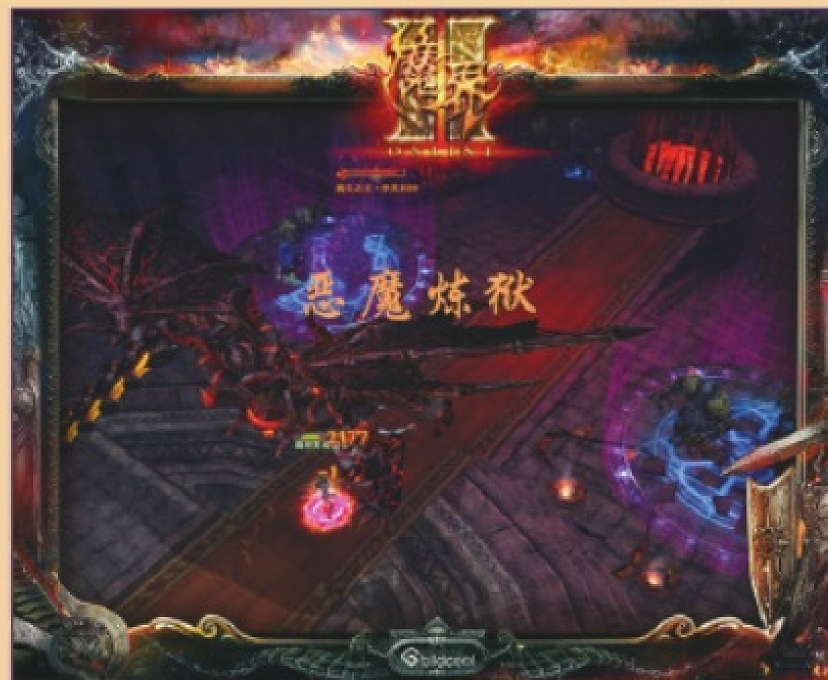
在这里奶妈要提供药品，战士要去打猎找食物，召唤师要去找各种奇异的草药，还要有玩家去装足够多的水，因为飞船要飞向哪里并没有确定，玩家也许就此会永久生活在“诺亚方舟”里，“诺亚方舟”成为一个太空城，也许这个路程很长玩家要有足够的食物和水才能度过，而且在“诺亚方舟”里稀缺的资源可能会有“黑市”的出现，谁拿的东西多谁就能发财。

“诺亚方舟”不仅可以飞向宇宙深处，探索黑瞳空间的奥秘，而且还可以穿越时空，飞向另一个世界，这可能是上古的原始世界，在这个世界里玩家是不是能看到远古时代的猛犸象和冰川时代的剑齿虎，还能看到和“诺亚方舟”一样大的恐龙，难道更有可能亲眼看到女娲补天？而打造“诺亚方舟”也需要很长很长的时间，要赶在2012到来之前，这么庞大的计划需要全体玩家共同努力才能做出一个来。

而世界毁灭后，“诺亚方舟”将会驶向哪里呢？是隐藏地区？新的地图？外星球？还是宇宙黑洞？游戏开发人员给我们留下了一个大大的悬念，待我们日后自己体验。这么多华丽的场景是否让您眼花缭乱？接下来，让我们了解《魔界2》的角色，深入挖掘那不为人知的秘密！



恶魔岛传送门



恶魔炼狱Boss，看我一个人打



还是男人骑梦魇感觉帅



恢弘的人类主城

团队的铁壁——战士

他们身穿保护全身的金属盔甲，使用沉重而且锋利的武器。他们各方面的能力都很均衡，无论是攻击力还是防御力都很出色。他们奉行着“荣誉与信仰就是一切”的坚定理念。他们被称为“团队中的利刃和铁壁”。这些执着于修炼从而能够一次次突破自身极限的强者，往往永远不会对一时的成就产生永恒的满足，刚好相反，他们认为极限是无穷尽的，而自己亦是能够将之无限突破的可能。

火焰与寒冰之王——法师

将全身心皆投入到对元素与灵能的掌握与运用之上的人被称为法师。他们自由运用魔杖展开多种属性的魔法。虽然身体自身攻击能力弱，但从他的手中爆发出的力量具有可强大的破坏力。这些执着的人往往无比博学并且从不服输。法师们觉得，自身对于知识的需求是用无穷尽的，而所谓的魔法不过是无知者的论调，而自己，则是永远享受着探索真知之乐趣的旅行者。法师们认为知识可以创造一切，同时亦可以将一切毁灭。所以，这些内敛而谦逊的人几乎从不会在人前显露出常人所推崇备至的力量。

陷阱大师与暗影狙击手——弓箭手

敏捷的精灵拥有近乎于永恒的寿命，也因此，他们将这种优势充分转化为对于常人所无法掌握的技能的修炼之上。他们在面临危险时总能让自己处于较优势的位置，利用弓、弩先发制人展开攻击。而他们那神乎其技的射技便是多才多艺的他们众多绝艺其中的一个。说到精灵弓手们的神技，即便是最最老道的吟游诗人也可能会滔滔不绝地对你说上个几天几夜，从而足可见其在大陆历史上所书下的浓重一笔。

队伍的利爪与坚盾——召唤师

这些自然的眷族隐居于深深的莽林之中，若不是魔军的大举侵攻，现在的世下也绝不会如此轻易地见到他们的身影。有些高傲甚至排外的召唤们对养育了万物的自然之母怀有深深的敬意，并对任何对自然做出亵渎之行的人做无比坚决的制裁。这些矫健的神行者会借助自然之力对抗一切不洁与邪魔，他们精通治疗与和元素的沟通，这种力量使得他们可以驱使无比巨大的元素之力冲垮任何敌人的防壁与信心，同时他们也会借助自然之力使自然的愤怒实体化，在面对这种力量时，即便是再凶狂的敌手也会不自觉地在心底

发出怯懦的颤抖。

熊猫武士——中国国宝惊险西方世界

憨态可掬、体型臃肿的大熊猫以其可爱销魂的形象深得人心，作为中国的国宝，其受到各方礼遇，以熊猫为原型创作的影视剧、卡通形象等层出不穷，它更成为了受世人爱戴的超级“偶像”。

而人们意想不到的是，在充满暗黑气息的《魔界2》中，居然也有它的身影。以欧美风格为主体的魔幻世界中，熊猫武者的出现惊艳全场！东方元素的注入，更使《魔界2》成为了中西合璧的完美典范。

不要小看熊猫的能力，他可是令众人膜拜的“武林高手”哦。在《魔界2》中，熊猫是来自东方大陆的奇特种族，名为“潘塔族”。他们以武者职业出身，性情温和，尊崇道义，与世无争。他们拥有源自东方的强大武学，恪守武则，不欺凌弱小。在魔族大举入侵的危难时刻，嫉恶如仇的潘塔武者们纷纷挺身而出，为除恶扬善、为世界和平做出了巨大的贡献。

在《魔界2》里的游戏族群中，熊猫武者颠覆了熊猫在人们心中的“肉球”形象，让人忍俊不禁的身姿批上了威武摄人的格斗装，霸气十足。这群熊猫武者居住在与外界隔离的绿竹岛上，透过静思修行，把自己训练成不须武器或防具的格斗家。凭借徒手格斗的高超技巧，给予邪恶势力出其不意的打击。

死灵战将索雷德——杀戮的傀儡

诅咒灵墓中存放着一具沉睡千年的骸骨，随着时间的流逝，它逐渐被人遗忘。但在人们毫无察觉之时，它已被魔的邪恶力量所侵蚀，成为了贪食血腥的杀戮机器。其周身都散发着令人恐惧的死亡气息，它是没有自我意识及灵魂的上古将领亡骸，却保留了生前强大的战斗技艺与威慑力，这些让人惊恐的特征来自于《魔界2》中最具象征性的Boss——死灵战将索雷德。

没当发现生者的气息逼近，它便会以不可思议的速度向其发起暴风骤雨般的猛攻，直到猎物化为无数血肉的残块方才罢手。死灵战将索雷德因此成为人们的恐慌来源之一。

狂魔菲欧斯——在权势前“变态”

曾经他是为人景仰的大主教，谦逊睿智、和蔼宽容。不知何时，他竟成为了可能随时暴走的不安要素。慈祥的面容被狰狞取代，在他强势紧逼的攻击下，亡魂无数。为权？为势？为地位？人类贪婪的欲望使他堕落，被神遗弃的灵魂终将陷入万劫不复的深渊。他便是《魔界2》中邪恶的化身——狂魔菲欧斯。

在古代战争中，他曾被神所封印，而如今由于魔的介入，使他重新回到了魔幻大陆这片热土。与魔共舞的行经又将掀起又一场腥风血雨。

魔狼王威廉——圆月下夜狂想曲

狼人（士兵、祭司）是拥有土狼头的人形系生物，他们经常以松散的部落形式在星月原野上四处游荡着。该群体通常以体型最强壮的成员担任精英队长，而他也热衷于用恐吓、威压及力量来维持自己的权力。

狼人历来崇敬月亮的圆缺变化，这也是玩家能斩杀到它们部落神职人员（狼人祭司）的原因。在有指挥官（魔狼王威廉）的情况下，他们才会分工明确，有系统地战斗。反之，则在保有数量绝对优势的前提下，使用狼海战术尝试将敌人击垮。

而出身于酷寒高原，拥有锋利爪牙的高傲狼王，威廉作为魔军先锋，死灵战将索雷德的心腹，曾经率领狼人军队突袭灵魂神庙并将其占领，威廉更在一次袭击中擒获了先知麦凯恩，这一切都是它足以自豪的辉煌战绩。威廉极其擅长闪电作战与埋身肉搏，它拥有令常人无法想象的超强自我恢复能力与近乎超越音速的速度，曾经与其交手并存活下来的战士无一不对其豪快的战法与恐怖的力量产生无法自控的恐惧。并且，威廉作为狼族之王，其旗下更是统领着数十万狂狼大军，只要其挥动利爪，所指之方向便会毫无悬念地化为一片焦土，再无任何生机与希望。

巨型丧尸达布——在恐怖中体验死亡乐趣

高大强壮的巨型丧尸，拥有自身引以为豪的巨大蛮力和致命猛毒，达布是的索雷德手下最强大的战士，它曾经失踪了很长一段时间，再次出现在人们的视野中时，达布已然变得更加强大且自称丧尸之王。目前活跃于骷髅洞之中，似乎有人正在为达布提供源源不绝的不死大军以供其差遣。因此，那被诅咒的洞窟周边都已成为死亡的代名词。P



没有脖子的熊猫人，囧啊！



女生也可以骑梦魇



一怪当关，万人揍之



章鱼型Boss的伤害不高

寻仙

●制作：像素软件●运营：腾讯游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：正式运营
●官方网站：http:// xx.qq.com/

■北京 紫玉葫芦

《寻仙》2010超级对抗争霸赛

在这个热浪还未退散的夏末，2010超级对抗赛点燃战火，为所有支持《寻仙》的玩家送上激情碰撞的精彩比赛。每一个参赛的玩家都将获得奖励，晋级决赛的队伍还可以参加腾讯嘉年华的现场活动！王者之战即将打响，各大服务器的精英团队谁主沉浮？让我们共同期待！

大赛介绍

《寻仙》2010超级对抗赛将采用晋级赛模式，分为取得参赛资格、初赛、复赛、决赛四个阶段。分别由10人组成的对抗团队将在同一副本中进行战斗，新的作战规则，不一样的战斗体验，必将使PK赛全程充满着火爆激情，最终胜出的选手将是万众瞩目的精英团队。《寻仙》二载，多少仙友手持瑰丽的法宝斩妖除魔，如今又将在超级对抗的赛场上群雄逐鹿，各显神通。究竟花落谁家，谁能摘得PK赛的桂冠，谁会是决赛的MVP，让我们拭目以待吧！

大赛时间安排

取得参赛资格阶段

2010年09月26日至2010年10月7日期间，您登录游戏后，系统会以邮件的方式邀请您参加比赛，在此阶段，您可以通过了解参赛要求，比赛规则，来获取参赛资格。

初赛阶段

2010年10月10日至2010年11月7日期间，获得参赛资格的仙友就可以参加初赛了。初赛将采用单循环积分制，通过团队之间的较量，按照一定的规则从所有服务器中挑选出64支队伍晋级复赛。

复赛和决赛阶段

2010年11月对抗赛将进入复赛的淘汰赛阶段，各服务器进入复赛的队伍会被分成两组，角逐出8支队伍参加决赛，其中4支队伍将于腾讯嘉年华现场举行半决赛和决赛，从而决出全国总冠军。

大赛规则

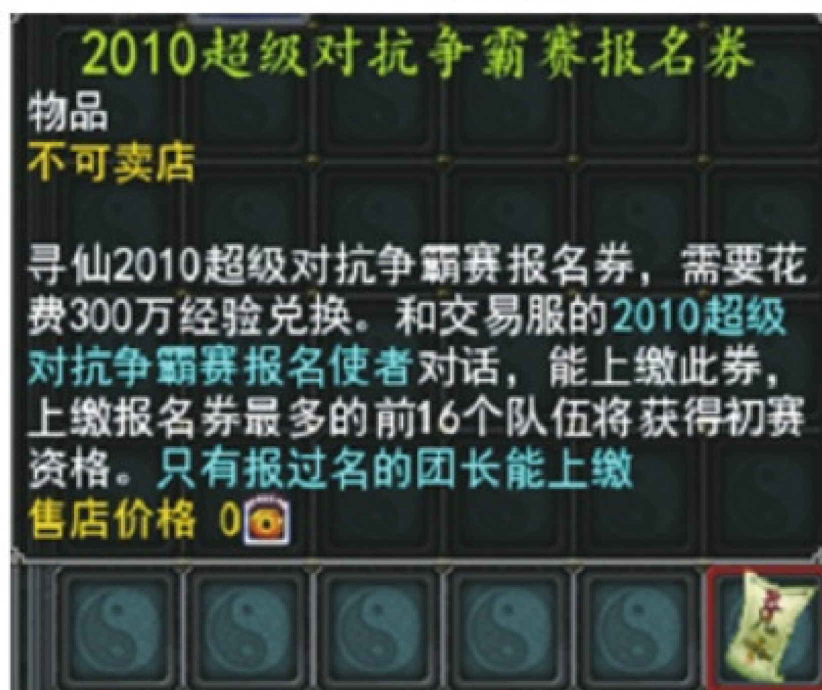
2010《寻仙》超级对抗赛将采用普通对抗副本的场景，比赛时间、积分规则和胜负判定规则与普通对抗副本相同，根据团队中所有玩家的总对抗积分判定胜负，比赛场景内不可骑宠。报名团队需要10～15人，每场比赛最多10人入场，其余五人可用来替补。

去掉对抗副本暂离踢人功能，去除对抗副本的金钱、经验、道具和神宠等相关奖励，去掉对抗副本中提供的状态。

对抗赛副本提供两种开启方式：初赛阶段是每天晚上九点定时开启，参赛双方团队按照比赛规则进入。进入复赛后，将在特定的跨服比赛服务器上，按照复赛的比赛规则定时开启比赛副本。

每场对抗赛开始前有5分钟的准备时间，20分钟的对抗时间。若比赛准备时间过后，一方团队无一人出现，另一方直接获胜。





大赛流程

报名的玩家需组成10～15人的团队，队员等级不低于60级，由队长在交易服NPC2010超级对抗争霸赛报名使者处报名。报名时，队长首先确认团队中的成员，而后与2010超级对抗争霸赛报名使者对话，选择“报名参赛”后即报名成功。



等待超级对抗争霸赛开启的玩家们



使用初赛券后获得的粒子状态

阶段	说明
获得比赛资格 9月26日-10月7日	•60级以上的玩家，组成10-15人的团队，由团长在交易服擂台NPC处报名参赛 •团长需上缴2010超级对抗争霸赛报名券 •每个服务器上缴报名券数量前16名的团队可进入初赛
初赛 10月10日-11月7日	•初赛采用单循环积分赛，每个团队共进行15场比赛 •初赛每晚九点举行，参赛队员从交易服擂台NPC进入比赛场地 •缴纳入场券最多的十六个服务器的前二名，和剩余服务器的初赛第一名，共计64支团队可进入复赛
复赛 11月17日-11月25日	•进入复赛的团队将分为2组进行淘汰赛，决出四支进入决赛的团队 •复赛将建立PK赛专用的双线服务器，赛前公布复赛的赛程表
决赛 12月4日	•晋级决赛的四支团队将在腾讯嘉年华现场决出冠军

图解比赛流程



寻仙人物全家福

每个队员可以与交易服擂台的NPC2010超级对抗争霸赛报名使者对话获得2010超级对抗争霸赛报名券，获取报名券需扣除300万经验（请获取报名券前确认是否有多余经验值）。

队长需上缴2010超级对抗争霸赛报名券，上缴数量越多的团队，越有可能获得初赛的比赛资格。队长可以收集队员的2010超级对抗争霸赛报名券，也可以通过与其他玩家交易来获得，每个团队每天上缴2010超级对抗争霸赛报名券的数量可去官方网站查询。

2010年10月7日24点，上缴报名券结束，每个服务器取得上缴数量前16名的团队，即可参加初赛。如果报名队伍不足16个团队，则报名的团队全部获得资格。凡是取得初赛资格的团队，每个团队成员都会受到系统发送的邮件，并获得初赛资格道具“第X团队初赛券”（X根据团队上缴报名券的排名而定）。

报名结束后，官方网站将会公布每个服务器获得初赛资格的团队，并且为这些团队建立专区，届时仙友们可以去官方网站对自己支持的团队进行留言或者人气投票，相信在大家的倾情支持下，每个团队都能打出自己的风格，打出水平！

初赛阶段

取得比赛资格的团队就可以参加初赛啦！初赛的日期为2010年10月10日到2010年11月7日，全服缴纳入场券最多的16个服务器的初赛前二名，和剩余服务器的初赛第一名，共计64支团队可进入复赛。

初赛采用单循环积分赛，胜者获得初赛积分3分，平手获得初赛积分1分，负者获得初赛积分0分。从10号开始，每个团队每隔一天参加一场比赛，共进行29天15场比赛（若出现意外情况，如服务器维护，当天比赛时间顺延到第二天）。

初赛每晚9点在交易服举行，每个参赛团队的队员直接与交易服擂台的初赛进场使者对话可进入比赛场地。系统会在比赛前一天晚上10点以邮件的方式通知参赛者。每天的比赛结束后，仙友们可以在官方网站页面查询最新的初赛积分信息。

初赛全部结束后，官方网站会公布出入围复赛的团队名单，并且给玩家发放奖励。每个团队都能获得奖励，前8名的团队和职业个人积分排名前三的玩家，还将获得特别的奖励哦！

复赛阶段

2010年11月17日到2010年11月25日比赛将进入复赛阶段。进入复赛的共计64支团队将分为2组，进行三轮淘汰赛，决出最后的8支团队，再进行随机分组淘汰赛，决出4个进入决赛的团队。

复赛将建立PK赛专用的双线服务器，赛前公布复赛的赛程表。复赛将产生4支团队晋级决赛。复赛将比初赛更具吸引力，能够入围的团队都是经过了一场场激烈的战斗、一次次生死的较量，实力不容小觑，因此复赛将给仙友们呈现出盛大的对决，精彩不容错过！官网也将实时更新最新的赛事情况，每场的精彩的对决还会以录像的形式放在官网上供仙友们欣赏。

总决赛阶段

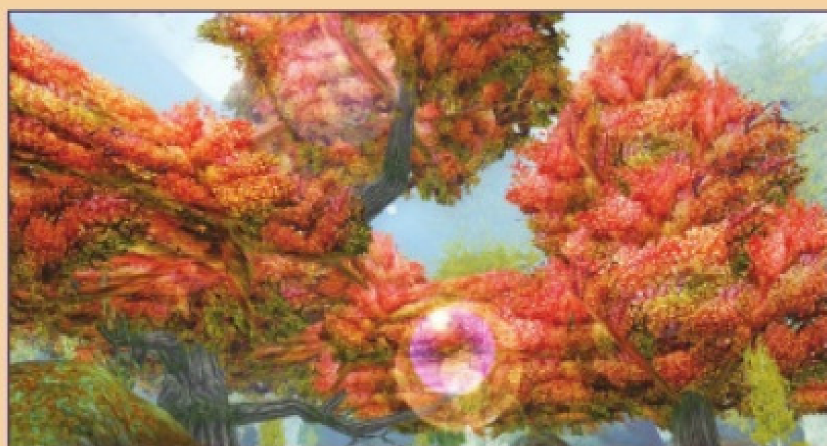
万众瞩目的决赛预计将于2010年12月4日，在腾讯嘉年华现场举行。届时四支晋级总决赛的团队将奉献给观众一场华丽的视觉盛宴，总冠军团队及MVP队员将从中产生，现场还将颁发神秘的实物大奖。谁才是真正的王者？谁能捧起总冠军的奖杯？一切都将在总决赛为您揭晓！

《寻仙》2010超级对抗赛奖励情况

作为首届《寻仙》超级对抗赛，比赛将为仙友们及参赛团队的每一个成员提供丰厚的奖励，包括游戏内珍贵的道具奖励、炫目的称号奖励，更有神秘的实物大奖等待着您！场上的参赛选手针锋相对、奋勇拼搏，场下的仙友齐声呐喊助威，每一个都参与到《寻仙》首届超级对抗赛中。

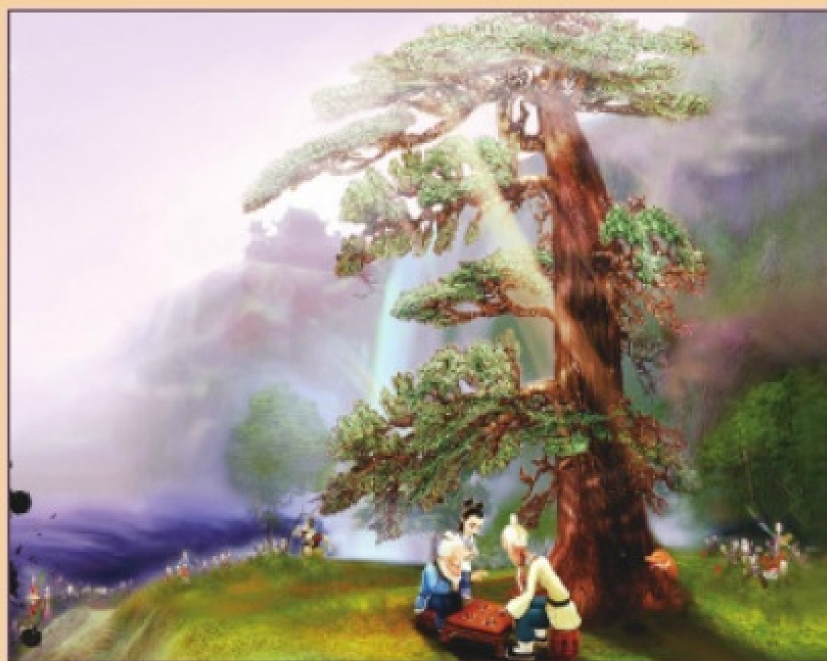
挂QQ签名，得炫目称号

为了迎接《寻仙》首届超级对抗赛，自9月15日开始，只要将QQ签名改为特定的对抗赛口号，即可获得对抗赛的炫目称号。根据比赛进程，挂签名分为四个阶段，取得资格，初赛，复赛和决赛，每个阶段都能获得一个称号！除了挂签名所得称号，对抗赛还有特定的战斗称号，尊贵的称号彰显您在对抗赛中的战绩和实力！


美丽的红树林


骑毛驴通常是仙人的象征，不过在游戏里确是闲人的象征


除了左边那个比较搞笑外，其余两个绝对是玩家们关注的焦点


围棋之趣


游戏中的麋鹿

QQ仙侠传

●制作：腾讯游戏●运营：腾讯游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：即将公测
●官方网站：http://xxz.qq.com/

■北京 浮云

《QQ仙侠传》天道盟技能点评

《魔界2》被北欧神话赋予了魔幻色彩，研发者营造了充满无限遐想的异度空间，人类、精灵、希尔芙、潘塔等各种族在这里繁衍生存。为了国家的荣誉、为了保卫家园、为了正义，他们将如何对抗邪魔的入侵？又将如何守护生命中最重要的人？



天道盟

位于东部广陵城内，由玄末战乱中最杰出的三位英雄——任桓之、澹台晓、燕歌共同建立。天道盟以廓清天下、拯救苍生为己任。

天地劫时，天道盟三系合一，以任桓之为首，加上其他门派的支撑，建立八翼军制，分别为天道（中军）、天策（ 智囊）、天狼（前锋）、天月（弓箭）、天问（魔战）、天曜（星华宫助力）、天卫（盾武士）、天翼（澹台家剑客）。天地劫后，天下三分，人仙魔各掌一地。为钳制魔族入侵，燕歌北征雪国。任桓之执掌了广陵城事务，因而将天道盟授业救世的重任交给了原玄朝武将世家出身的澹台晓。除了助力的星华宫、逍遥派成员散去外，其余八翼战士们不愿进驻广陵城骚扰居民，于是在广陵城侧，另开一片城廓，作为他们的大本营。后来这边成为天道盟招收弟子、培养新血的地方。

天道盟和广陵城的关系最为密切，不仅场景相接，风格一致，而且在广陵城内也有很多天道盟的成员。在天地劫后的乱世之中，天道盟不畏强权邪魔，创造了一个又一个奇迹。其门下的年轻少年更是成为人们心目中最璀璨的英雄侠士。

流派	武器	防具	攻击方式
傲剑	单手武器、双手武器、盾牌	重甲、中甲、轻甲	物理攻击
霸刀			
坚盾			

天道盟——傲剑流

双持单手武器攻击，攻击力普通但攻击速度快。突出表现天道盟的迅捷与爆发力。善于1vs.1的决斗，群体打击技能少。

天道盟——霸刀流

使用双手武器攻击，攻击力高但是攻击速度慢。突出表现天道盟的彪悍和霸道。善于群体打击，1vs.1的能力不高。

天道盟——坚盾流

使用单手武器和盾，攻击能力弱但是善于防守。突出表现天道盟的坚韧。善于使用盾牌胜过使用武器，控制技能和增益技能丰富。

天道盟技能点评

★★★★★

霸王卸甲：团队副本、打Boss必备技能，可使目标受到的物理伤害大幅提升。

凤舞九天：提升暴击率的技能。

百变神行：提高自身移动速度，杀人、逃命的必备技能

怒发冲冠：提升会心一击的技能。

双龙闪：远程高伤害外带减速技能，擂台追杀必备。

战神一怒：高伤害外加降低对方治疗效果，PK强力技能。

固若金汤：坦克必备的提升格挡率技能。

不动明王：生命类Buff技能，必须常驻。

阳春白雪：关键时刻的救命技能。

舍生取义：嘲讽，坦克必备技能

★★★★

以牙还牙：固若金汤状态下除了可以提高格档概率，还能加闪避。

武神临世：让对方眩晕6秒，受到攻击便会醒来。

泰山压顶：一次高伤害攻击外加短时间眩晕技能（有传闻在不久的未来会被和谐）。

八方风雨：可以有效降低敌人对自己造成的伤害，坦克必备技能。

冲锋陷阵：冲锋同时打断施法，无论打Boss还是擂台，都是常用技能。

将军令：短时间吸收伤害技能，坦克必备。

★★★

逆天狂武：使自己攻击在短时间内提升，在擂台上配合其它技能爆发时可以达到出乎意料的效果。

盾反：一分钟冷却，擂台上的实用技能。

惊天动地：性价比略低的群体控制技能。

秦王破阵：冷却极短的群体减速技能。

★★

天道斩：常用技能，但性价比在后期锐减，附带减速效果。

横扫千军：伤害降低50%，名字很唬人。

盾击：打断后的不能施法的状态还有些价值。

★

升龙：前期压公共CD使用，后期基本不用的技能

虎袭：伤害过低，前期基本就不用了

满江红：前期压公共CD的技能

身轻如燕：解毒技能，但是和百变神形同CD，性价比锐减。

风流：和逆天狂武同CD，在打Boss与擂台上性价比锐减。

洗髓炼脉：和其它两个技能同CD，没有价值性。P

天子传奇Online

●制作：中华网龙●运营：中广网
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：即将公测
●官方网站：http://tz.catv.net/

■北京 jelnt

《天子传奇Online》签约发布会隆重举行

《天子传奇Online》签约发布会10月13日在北京中广网全数字演播中心隆重举行。港漫宗师黄玉郎亲自到场为《天子传奇Online》助阵，台湾中华网龙公司和中广网的高层人士以及国内数十家知名媒体齐聚本次盛会，共同见证《天子传奇Online》内地代理权签约的历史意义，展望这款网游大作在内地运营的美好未来。

中广网总裁王平先生在会上透露，《天子传奇Online》将于11月初在内地开启测试。

《天子传奇Online》根据香港漫画宗师黄玉郎同名经典漫画改编，是台湾中华网龙公司集十年游戏研发之大成、倾力打造的全3D玄幻武侠网游巨作。本次签约发布会以“天子骄子，两岸同辉”为主题，寓意这款刚刚在台湾开启公测并取得骄人成绩的当红网游巨作同样能风靡内地，再取佳绩。此前，中广网已经正式宣布获得了这款网游大作在内地的独家代理运营权。


巅峰对决

本次发布会最大的亮点来自港漫宗师黄玉郎的到场助阵，黄玉郎大师亲自上台接受主持人的现场访谈。大师向与会观众介绍了创作《天子传奇》漫画的灵感源泉以及不凡历程，并向大家讲述了参与《天子传奇Online》游戏研发过程中的幕后故事。黄玉郎表示，能将《天子传奇》漫画改编成网游使他感到非常荣幸，他认为将漫画原著中的人物与场景以游戏的方式来呈现，并且充分表达出独特的东方玄幻武侠风格，现在看来都有些不可思议。


鸳鸯侠侣

中广网副总裁张磊先生在会上对游戏进行了详细介绍，精彩的游戏内容、崭新的游戏体验令大家对这款次世代网游巨作充满期待。《天子传奇Online》亚太地区代言人，滚石旗下的偶像派签约歌手，游戏主题歌演唱者杨青倩小姐也应邀出席了本次发布会，并在现场为大家倾情献唱游戏主题歌《梦蝶》。

发布会的高潮来自于黄玉郎大师与中华网龙公司总经理吕学森和中广网总裁王平先生的同时登场，他们围绕《天子传奇Online》在内地的运营展开了一次高峰论坛。三位嘉宾分别来自香港、台湾和内地，都是两岸三地动漫游戏产业的高峰人物，尤其是他们还分别代表着动漫创作、游戏研发和游戏运营三大产业环节，因此这样的高峰聚会十分难得。中广网总裁王平先生在介绍《天子传奇Online》内地运营的准备工作时透露，游戏于11月正式开启测试。

“天之骄子齐聚首，两岸同辉显峥嵘！”本次发布会的成功举行正式拉开了《天子传奇Online》在内地运营的序幕。我们相信《天子传奇Online》将让无数玩家的梦想变为现实，让每位游戏人都能领略到顶级次世代网游巨作的风采，从而感受“帝王尊崇，唯你尽享”的至上荣耀！



《天子传奇》


亚太地区代言人杨青倩



天之骄子两岸同辉


《天子传奇》限量珍藏漫画

东方不亮西方亮

劳拉·克劳馥的火炬之光

2003年，Eidos Interactive的一个重要举动是剥夺了Core Design的“古墓丽影”开发权。那时候除了得到同情，这家德比郡的工作室已经不剩下什么。核心成员出走，剩下的人正在寻找出路，他们甚至来不及总结为什么花了3年时间做出了一个失败的游戏。

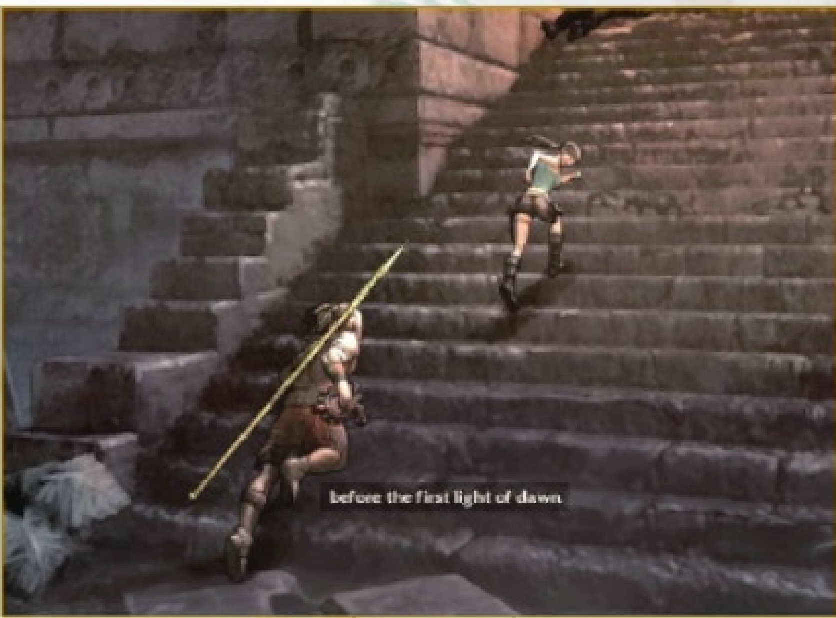


（上图）完成这个成就需要很风骚的跳位……
（下左图）解谜是重点，这表明它仍是一个“古墓丽影”游戏，而不是另一个波斯王子
（下右图）过场动画聪明地用廉价的静态漫画来解决

（上图）收集骷髅头是源自《古墓丽影——最终启示录》（Tomb Raider The Last Revelation）教学关的设计
（下图）装备4种不同武器以快速切换，可以装备神器和圣物，通过一种简洁容易理解的方式来融入《黑暗天使》的RPG概念









■策划 本刊编辑部

2003年，Eidos Interactive的一个重要举动是剥夺了Core Design的“古墓丽影”开发权。那时候除了得到同情，这家德比郡的工作室已经不剩下什么。核心成员出走，剩下的人正在寻找出路，他们甚至来不及总结为什么花了3年时间做出了一个失败的游戏，就算有机会大概也不会有结果——这些可怜的人已经彻底迷失了。

Eidos的举动有点冒险。他们找到了这个项目的替罪羊，但也不能保证接手开发权的Crystal Dynamics表现会更好。粉丝们的担心也来源于此，Crystal Dynamics能给迷茫的数字英雄Lara Croft找到出路吗？

血脉传承

7年过去，这家位于南加州的工作室表现不错。2006年的《古墓丽影——传说》（Tomb Raider: Legend）把系列带回了正轨，2007年的《古墓丽影——周年纪念》（Tomb Raider: Anniversary）成功怀旧，2008年的《古墓丽影——地下世界》（Tomb Raider: Underworld）带来了最性感的Lara……和Amanda。TR粉丝们担心的事没有发生，这位女杰仍旧说着英国上流社会的口音，言谈举止间不乏固有的优雅和喜剧效果；Toby Gard来到旧金山，作为开发顾问指点江山。照理说，一切都该是鸳梦重温的调调，可有时候你还会觉得这些新的“古墓丽影”游戏少了些什么。

是的，那些从14年前玩起的老家伙们肯定受不了《地下世界》的摩托车和轮船关卡。某种程度上，这几关平庸和重复的设计就是在侮辱“古墓丽影”赖以成名的噱头——令人着迷的宏大场景里的探索，以及对玩家来说复杂、高难度的动作戏要求。Crystal Dynamics复兴了“古墓丽影”系列，但很难说有什么发展，它的忠实玩家们实际上也放弃了那些不着边际的想象——保持水准就行，别想不靠谱的事了！于是，当这款仅售14.99美刀的《劳拉·克劳馥与光之守护者》（Lara Croft and the Guardian of Light）突然曝光时，你简直无法相信它是多么地“硬核”，以及如何用数不清的创造力让你感觉值回了三份的票价。

游戏最奇异之处是放弃“古墓丽影”系列一贯的背后追尾视角，搞了一个斜向45度俯瞰的调调，让人以为那是“大菠萝”。其实，它只是XBLA和PSN上那些热门数字下载游戏的共同特征而已。接着它几乎就变成一个街机游戏的样子，讲究快节奏的清板——动作敏捷、战斗爽快，解



很多人对游戏的不满就是太短了！因为它确实很好玩，一口气下去很快就通关了，然后意犹未尽（但还可以等待将来的数个DLC）。合作模式也很有趣，但目前通过互联网的联机模式还没有发布，因为游戏中有些配合是需要在很短时间内进行的，如何解决网络延迟问题对此的影响，技术上肯定有难度

谜都可以用上炸药。但这并不是它的全部，事实上，它做出了所有以Lara Croft为主角的游戏中最复杂的系统架构，不仅保留了Crystal Dynamics时代以极速通关为特征的各种挑战，还顺着这个思路为可玩性延伸出更多的附加元素，比如和单人流程有所不同的合作模式，比如收集要素，比如成就，比如"装备"的强化……没有任何一个版本的Lara Croft拥有这么丰富的游戏性，同时它以探索、解谜、平台攀爬和战斗为主的核心要素并没有丢掉！

意料之中的亮点

嗯，该怎么去形容这个特别的游戏和以往的不同呢？我们来举个例子。

最初的"古墓丽影"系列中有个细节：当Lara冲刺时撞向墙壁，她会"啊"的一声，做一个双手推墙的动作，然后因为反作用力导致有个短暂的硬直时间，无法接续下一个体操动作。在推大石块时也是如此：只能笔直地朝前推，非常吃力，有时要用背部侧贴上去使尽全身力气。结果是，你在碰到这种场合时往往感到浪费时间，也毫无乐趣。后来的几作里，你可以拉石块，可以从容地朝任意方向推拉，不真实，但你可以快速地把它们等移到需要的地方去。这是个现实真实与游戏真实是否平衡的问题。

到了《光之守护者》，你会看到更前卫的改变。Lara的就地翻滚非常夸张，可以毫不停顿地满地乱滚，速度比跑还快（简直就是音速刺猬），背着金色长矛翻滚的形象总是让人想起孙悟空。但在这样一个家用机风格的动作游戏中，这就显得非常正常。在战斗中，你要靠灵活翻滚在狭小空间里躲避敌人的攻击。在限时挑战中，充分和合理利用翻滚来提高速度也是一种技巧。

从FC时代开始，家用机游戏的重点就是"好玩"，其它的所有一切都是为了这个宗旨服务的。之前Crystal Dynamics的3款游戏，操作良好，画面很棒，剧情也很能编排，但都存在相似的缺点——流程太短，谜题过于简单，一句话，就是不够好玩。《光之守护者》正相反，使用现成引擎使设计者可以把精力都集中在关卡设计上，固定的倾斜俯视视角也解决了以往Lara战斗时的很多问题，避免了传统第三人称视角的缺陷——虽然这样牺牲了身临其境的感觉，牺牲了真实感。

另外你也留意到了，游戏并不以"Tomb Raider"冠名，这个尝试也是很有"家用机味道"的。看看种类繁多的Mario游戏吧，家用机上的游戏明星们都没被束缚在固定的系列和游戏类型中——但又没有失去原始作品的精髓。《光之守护者》也是如此，它保留了Lara的所有动作，包括Crystal Dynamics设计的磁力吸索，新加入了利用物理引擎的遥控炸弹和各种石球机关的组合。而以前为难Lara的各种钉坑陷阱一个也不少，而且颇有巨大化的趋势。这不是个蛮力游戏或割草游戏，你要巧妙地组合应用吸索、炸弹等少数手段来解决谜题。游戏双人模式的亮点也在于此。

由于这个尝试的成功，相信在筹划"古墓丽影"系列第九部正作时，还会有更多Lara Croft系列面市。"古墓丽影"系列曾走入最低谷，Core Design被剥夺开发权继而解散时，有人很绝望，但从后来的情况看，Crystal Dynamics的接手其实带来了系列的新生。Square Enix的收购行动会带来什么尚未可知，可《光之守护者》被热捧还是点亮了Lara Croft和Tomb Raider品牌前进的"火炬之光"。在希望的鼓舞下，今后日本人向Crystal Dynamics派去几个画人设的高手，想必也是意料之中的事了。P









（上左图）与霸王龙的战斗，Boss战动作结合解谜元素，这是Crystal Dynamics的长项
（上右图）宏大的瀑布，还记得《传说》里那个差不多的场景么？
（下左图）战斗保持系列以射击为主的特点，但由于积分、能量槽、不同种类敌人的特点、多种武器的不同妙用而变得有趣，不再只是解谜过程中为了换口味而创造的调剂品
（下右图）磁力吸索已经成为双枪外的另一个标志



新《荣誉勋章》

伪纪录片风格横行

丰富的军事细节与"观赏性"的缺失，对MoH而言并不是芝麻与西瓜之间的关系，这种伪纪录片风格，正是"真·荣誉勋章"所追求的效果，也是这款立志夺回军事题材FPS游戏巅峰位置的作品重新确立自己风格的重要一步。

■江苏 防弹手柄

《荣誉勋章》（Medal of Honor，MoH）自公布以来就是一个充满话题性的作品：它与"使命召唤"（CoD）及其子系列"现代战争"（MW）间的渊源、Jason West和Vince Zampella这两位EA旧将的"归去来兮"、MoH制作人Greg Goodrich同CoD新作《黑色行动》制作人Mark Lamia之间的对掐，以及MoH的多人模式由于引人塔利班派系而造成的禁售风波……

就像MoH单人流程的制作组Danger Close的名称那样，即便你无视所有的花边八卦而只关注游戏本身的素质，恐怕也很难逃脱这款话题之作引发的冲击波范围：先是IGN打出了罕见的低分（6/10），接下来是广大玩家分成军迷vs.非军迷、MoHer vs. CoDer等等派系在BBS中华丽地对战。究竟是玩家们扭曲了MoH，还是MoH扭曲了玩家们？问题的关键，就在于本作所标榜的"写实"二字。

无奈还是故意为之

作为全球规模最大，产品最多的"快餐游戏"厂商，EA一说"写实"，全世界玩家都笑了。但MoH最终还是启用了一种模仿纪录片的叙事风格，拼命地往写实上贴。与其说这是制作组在深思熟虑之后为系列发展方向进行的转型，不如说被MW系列逼出来的。2015当年的《荣誉勋章——联合袭击》（Medal of Honor: Allied Assault，2002年）只不过是拿传统二战FPS混搭了几段"救大兵"的Cosplay，就取得了巨大成功。后来这群"叛将"组建Infinity Ward后，将当年尝到的甜头发扬光大。到了MW时代，CoD系列已经成了一个用Run & Gun这种万年不变的FPS玩法去激活一个个影视脚本，让玩家享受虚假互动体验的游戏，玩家的身份已经从参与者蜕变为"观众"。在追求生猛暴爽视听体验的快餐游戏时代，显然这才是取悦玩家的捷径。

作为CoD系列的"亲妈"，MoH此时却不能复制这种成熟而高效的解决方案。一来是CoD对这种表现方式的拿捏已是无人能出其右，他们知道什么时候该玩悲情，什么来点煽情，什么时候又让玩家像打了鸡血一样的陷人亢奋状态。二来是这样做的后果很容易让重生后的MoH背上"山寨"的骂名，换句话说，MoH可以失败，但不能是因为是学CoD学不好而失败，否则就真的很难再翻身了。

于是我们看到了MoH刻意划清了与MW间的界限：你是请狗血美剧编剧（Jason Stern）倒腾出一个发生在近未来的全球乱战背景，我就搞每个玩家都在CNN中看到过，却从未在游戏世界中体验过的阿富汗"反恐战争"；你从达拉斯号潜艇一直杀到ISS国际空间站，我只将着眼点放在阿富汗的Shah-i-Kot山谷；你虚构出一个根本不存在，也根本不可能存在的国际混编特种部队——Task Force 141，我就给玩家提供一个扮演现役特种部队，体验真正特种作战的机会。

其实，《战地——叛逆连队2》的单人战役也复制了很多MW系列的关卡要素，他们这样做更像是昆汀老爷在《无耻混蛋》（Inglourious Basterds，2009年）中复制了诸多二战惊险电影桥段一样，目的是用正常逻辑和思维，来告诉玩家（观众）这些桥段究竟恶俗在哪里。由于MW和BC2的用户群本质并不冲突，因此即便是复制了整整一个关卡（如二者几乎完全一致的大结局——机舱大战），带给玩家的依然是两种截然不同的游戏体验。MoH的用户群却与MW高度重合，确切的说，MoH真正想拉拢的就是那些对MW心怀不满，但又苦于找不到任何替代品的玩家。对于他们而言，一个硬派风格的MW——这听上去真的很吸引人，似乎大家真的就要告别跟着导演大棒到处乱窜的“群众演员”地位了！

军事顾问的胜利

买MoH的人十有八九是MW玩家，他们中间十有八九也知道MW系列中那种捡把枪，嘴里对着通讯器喊句“Solid copy, we are Oscar Mike”，然后乱冲乱杀一番就获取胜利的“现代战争”是瞎扯淡，但未必有多少人能够看懂MoH中第一支出现在主角手上的武器是CQBR MK18，而不是什么“M4步枪”（区别在于略短的枪管），更不要说是区分出塔利班武装分子手中的“AK47”其实也分东德版、巴基斯坦版、罗马尼亚版和匈牙利版——游戏中出现的AIM、AIMS、AMD65、MPi-KM、MPi-KMS等等变种，足够让军事宅们去玩大家来找茬了。关于“海豹”（Navy SEALs）和“游骑兵”（Army Ranger）在着装、战术和技能上细致入微的描述，对于MW系列培养出的一大群军事“伪非”而言其实也没有太大的意义可言。

MoH确立了明显区别于MW的硬派风格，得益于军事顾问团（他们可是货真价实的现役特种部队士兵）对细节的准确把握。以EA的风格，他们很清楚这些细节再多，也不能涉及到具体的Gameplay，否则做成《武装突袭》（Armed Assault）那种高端模拟风格就彻底“杯具”了。因此拟真的功夫还是主要放在了不太影响游戏难度的地方——这块内容只能遵循FPS游戏的“普世规则”，例如无论是自己还是敌人都不能中枪即丧失战斗力（爆头除外），自动回血这种“潜规则”自然也不能丢。

尽管如此，我们依然看到了EA尝试用注入军事细节的方式，来让已经穷途末路的FPS玩法呈现出一些新意。游戏的射击感依然是走爽快路线，但玩家可以明显感觉到5.56、7.62和12.7这3种口径弹药在命中感上的不同（DshKM防空机枪扫射时手柄的剧烈震动，以及子弹命中目标后的撕裂感不是一般的给力）。给枪械的发射方式引入快慢机，这是近年来在主流FPS领域不可多见的设计，尤其是在对Tier 1队员执行的长距离武装侦察任务中节约弹药非常重要，毕竟从敌人手中只能缴获无法满足特种战术需要的AK。在使用M249时，弹链打到最后20发子弹时枪口发射的是红色的曳光弹，同时枪声中会夹杂着弹链与子弹盒碰撞所发出的金属撞击声，

trodeback
The hype given for this latest installment of a great series does not live up to what it should have been. Continue »
3 out of 4 users agree with this review
Posted Oct 16, 2010 8:48 pm PT
8.0 great

Potat0e_Masher
Whats everyone complaining about? Continue »
1 out of 4 users agrees with this review
Posted Oct 15, 2010 7:35 pm PT
8.5 great

furiousjester
Skip This one Continue »
2 users agree with this review
Posted Oct 16, 2010 4:12 pm PT
6.0 fair

kingssorrel
I saw the comments of the most of you guys.unfair comments and reviews. Continue »
5 out of 12 users agree with this review
Posted Oct 16, 2010 1:20 pm PT
9.0 superb

LawMan87
honestly, i want my money back. Continue »
5 out of 6 users agree with this review
Posted Oct 16, 2010 1:11 pm PT
6.0 fair

jayner
Can I get my money back!!! Continue »
5 out of 8 users agree with this review
Posted Oct 14, 2010 5:54 pm PT
3.5 bad

mhellwege
Teaming with Hack job cheaters Continue »
3 out of 5 users agree with this review
Posted Oct 14, 2010 3:43 pm PT
1.0 abysmal

BrandonForland
One thing is for sure.. MOH was damn well marketed right guy's! But I'm warning you... don't fall into their
1.0

（左上图）说到这个游戏的评分……玩家评分可以是这样的
（左下图）也可以是这样的……





（右上图）EA一定很考虑了很久才想到了这样一种独辟蹊径的风格，总之不能在画面效果如此类似的情况下弄成一个“现代战争”的山寨货
（右下图）担任游戏代言人与军事顾问的Dusty大叔，带来了相当多的军事细节……等等，夜间潜入作战还要戴副太阳镜也算是细节之一吗？

这一细节也给奉行HUD界面最小化的FPS设计者们提供了一条新思路。

芝麻与西瓜

对军迷来说，看到M68反射式瞄准镜上的防反光网格、中途换弹夹后子弹总数为弹夹容量+1（包括先前已上膛的一发）、派驻到游骑兵小队的空军火力引导员所穿的三色沙漠迷彩、“支奴干”直升机在着陆场面积受限情况下所实施的战术悬停、两个军事单位成员所使用的手套在材质上的不同……这些细节给他们所带来的兴奋感并不亚于MW中的核爆，或者是MW2中笼罩在一片战火中的华盛顿特区。而问题正出在这里——这些细节对于追求互动大片体验的MW玩家而言没有任何的意义可言。

这次MoH的兴奋点更加核心，因此有人说这款游戏败就败在为了拣芝麻（取悦军迷）而丢了西瓜（忘记了追求视听冲击的MW受众），其实笔者倒是觉得这才是EA重新划分用户群的一个重要举动。如果说MW是走Michael Bay路线的好莱坞动作大片，那么重生后的MoH选择的则是《拆弹部队》（The Hurt Locker，2008年）式的伪纪录片风格——整个MoH没有那种可以力挽狂澜的英雄，没有熟悉的煽情套路，也没有我们所期待着的视听刺激。游戏描述的这场军事行动，是以发生在2002年3月初的“蟒蛇行动”（阿富汗反恐战争中最大的一次地面战斗行动）为基础，加入了2005年导致3名“海豹”和16名救援士兵丧身的“红翼行动”作为部分关卡的设计原型。MoH的新任“导演”Greg就是想告诉玩家，我不是在搞什么三俗的“互动电影大片”，我是在用游戏的方式来记录战争。

真正的战争就是像游戏中所叙述的这样，哪有那么多MW中的英雄时刻，平淡无趣和多变未知才是战争的常态。尤其是在你化身为这场战争中的一员，置身于MoH所复制的阿富汗前线，你就会发现很多事情根本就无可预测，也无从掌控，并不是完成了关卡的任务目标就万事大吉。两位本该是神一样存在的“海豹”——Rabbit和Mother照样被塔利班的胡子男们俘虏，Drucker上校抗拒Flagg将军的命令，派遣游骑兵小队与幸存下来的“狼群“成员一道，费劲千辛万苦救出了两位战友，却无法挽救无福消受“主角光环”的Rabbit的生命。在主视角所体验的昏迷与清醒的交替中，玩家也感受到了剧中人的无奈与感伤。参战中的双方士兵无论实力差距多么悬殊，死亡对每一个参与者而言都是绝对的平等，战火中的生命又是那样的渺小和脆弱，这也使得战友间的责任和情谊是那样的弥足珍贵。游戏的主题，正是通过大结局中一个生命的逝去，以及片尾的字幕而得到升华。

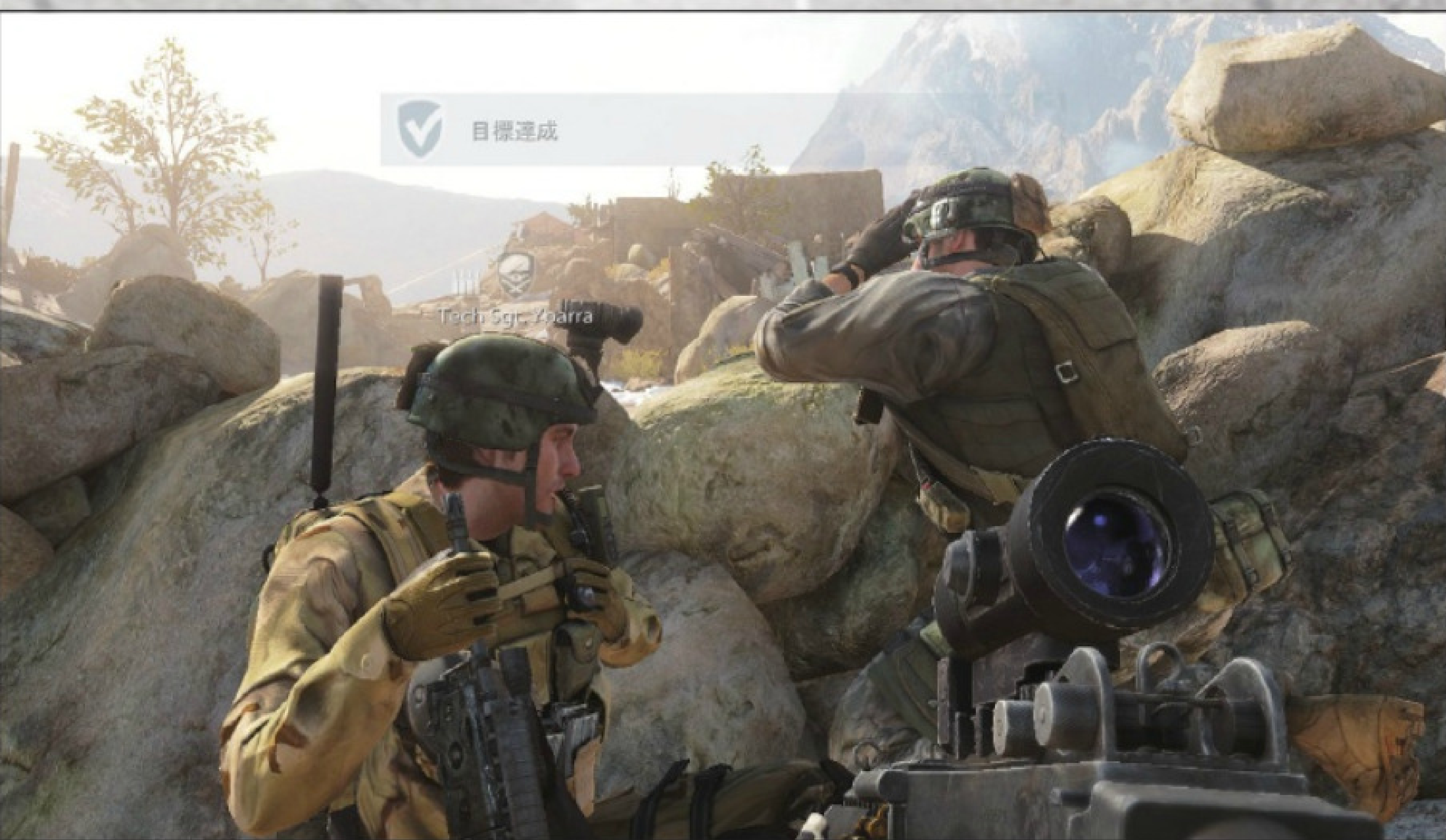
这里不需要有人将你的“尸体”丢进土坑，倒上汽油点一把火，再播放点悲情音乐来燃起你熊熊的复仇之火，只有此刻屏幕中自然而真实的情感体验。

其实，丰富的军事细节与“观赏性”的缺失，对MoH而言并不是芝麻与西瓜之间的关系，这种伪纪录片风格，正是“真·荣誉勋章”所追求的效果，也是这款立志夺回军事题材FPS游戏巅峰位置的作品重新确立自己风格的重要一步。P

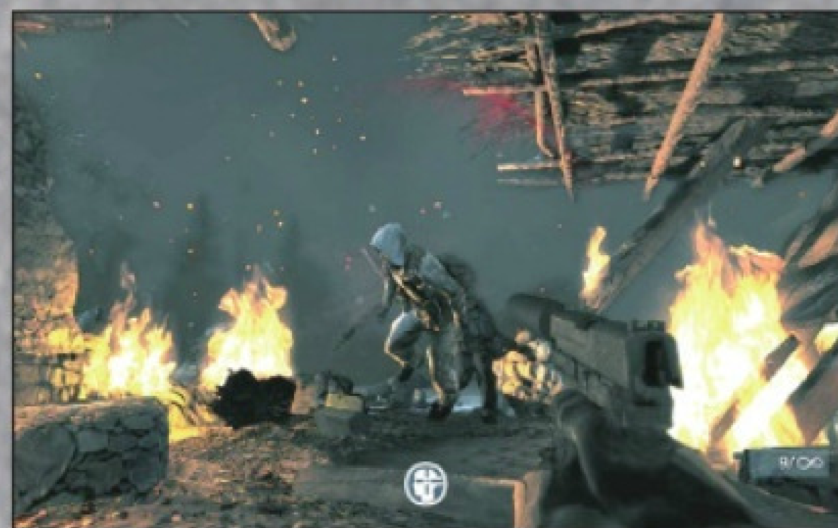
（右上图）两支部队的着装区别精确到了手套的材质

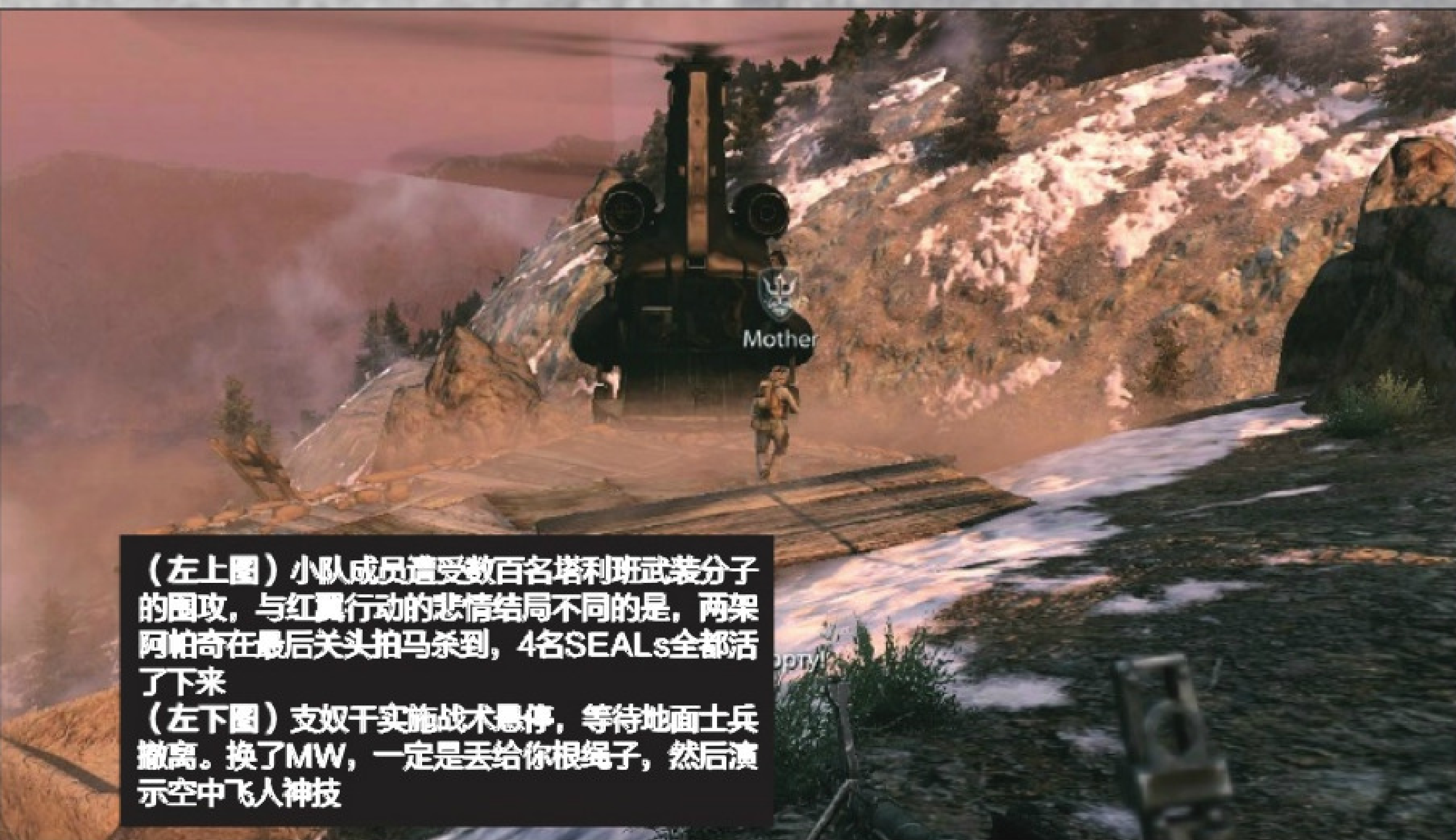
（右中图）一面被队友拉着受伤的躯体，一面拔枪射击追击者——算是从CoD5和MW2中抄来的段子吗？

（右下图）这个桥段好眼熟……CoD系列中的滥俗场面其实MoH也有不少



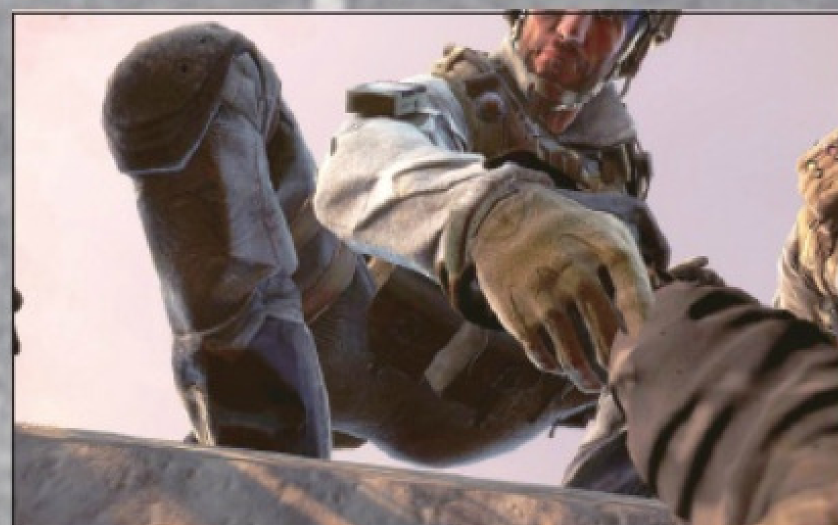






（左上图）小队成员遭受数百名塔利班武装分子的围攻，与红翼行动的悲情结局不同的是，两架阿帕奇在最后关头抢马杀到，4名SEALs全都活了下来

（左下图）支奴干实施战术悬停，等待地面士兵撤离。换了MW，一定是丢给你根绳子，然后演示空中飞人神技



《丧尸围城2》

72小时欢乐真人秀

你本以为这是个可怜兮兮的苦情片，主角为了不让女儿变成僵尸到处为爱打拼。可是并非如此。游戏的调调就像刚开场的屠僵尸锦标赛一样天马行空。是的，这个游戏里的一切都很Happy，别怪自己错知错觉，错就错在Chuck生了一张苦大仇深的脸。







（上图）这个在避难所里一句台词都没有的兔女，仅凭自己的名字就能让你理解这款游戏的基调
（下图）每个出场人物都神经质一般，这……这就对了！

■北京 红黑军团

CAPCOM和KONAMI等日系厂商近年来都乐得去当个纯粹的发行商。K社授权出去了《生化尖兵》（Bionic Commando）跟“寂静岭”新作，然后受到了不小打击。C社要稍微幸运一点，或者说更有手腕一点，来自加拿大的Blue Castle Games与其说是《丧尸围城2》（Dead Rising 2）的开发商，不如说是个高级外包工作室。

加国达人秀

不管这是不是Blue Castle Games的本意，他们最终还是用C社看到烦的MT Framework引擎开发了这个游戏（我们一时都想不起来C社的游戏有哪个不是用这个引擎开发的），该引擎的最直观的画面特点是高对比度和奇怪的色调。人设上也显示出十足的日式细腻程度，美工们甚至“捏出”了艳压群芳的Rebecca Chang，被中国玩家誉为“C社最美的女主角”。

至于系统，相比前代也没有太大变化，强调了一下物品组合系统，这个系统无疑从宣传片阶段就成了重点推介的玩点，但差一点就变成一个华而不实的噱头（至于为什么，我们会在后面继续提到）。最后还是延续自前代的游戏架构撑起了场面，让你每次冲出安全屋都能杀得意犹未尽。

幸存者

《丧尸围城2》的玩法和前代几乎相同，既然前代没发售过PC版，我们还是多罗嗦两句吧：《丧尸围城》讲述了自由记者Frank West为获得“普利策”新闻奖而进行各种事件的调查，并最终被卷入难以脱身的危险境地。他原本为了报道某郊区小镇的丧尸化而孤身前来。这里几乎所有的人都变成丧尸，任何人都对你有攻击的敌意。但反过来说，Frank可以随意破坏，这样游戏的自由度和爽快感（或者说血腥程度）就被最大化地发挥出来。制作人没忘了添加一些僵尸电影里不可缺少的搞笑元素，让贯穿于游戏各个角落的轻幽默稍微缓解一下紧张的气氛。

在《丧尸围城》宣布的时候，人们甚至一度以为它是C社“生化危机”系列的精神延续，实际上它们有本质的不同：后者走的是传统惊悚路线，

《生化危机》一代那种身处险地、弹尽粮绝的恐惧感与生俱来，完全还原恐怖片氛围；《丧尸围城》初代有一定"生化危机"的影子，比如Frank要用拍照赚取PP值，可以利用的武器不够丰富见到僵尸能躲就躲，最大的不同是《丧尸围城》的开放式场景、时间概念（错过时间同样会错过一些支线剧情）以及羞羞答答的幽默感——现在一切都在续集中被极度张扬地放大了。

开放式的场景照搬了灯红酒绿的维加斯，赌场、购物中心串联起来，组成了一个极佳的表演现场。时间的概念与剧情结合得很好，军方还有72个小时才能过来解救困境中的幸存者、避免女儿变异的解毒良药Zombrex每24小时必须注射一支，每天除了寻找Zombrex，Chuck有得是支线任务可以去完成。而这些支线说实话设计得不算敷衍，尽管都是去救人，但你碰到的状况真是大不一样：固执的老太太Esther被围在Shopping Mall里，先要磨烂嘴皮她才同意跟你走，路上还免不得要抱她一程；同样，也有被围在露天的女杰Doris，不找到她的亲人她是不会同意撤离的，实际上她看起来也没有什么危险——躲在安全的高处，手持一把永远不会打光子弹的小手枪，已经轰掉了半条街上僵尸的脑袋。

勇敢向前冲

至于这个游戏里的喜感，你们脑补一下我的同事"地穴领主"第一次走出安全屋时的兴奋就可以理解了。地穴领主根本不觉得外头有什么危险，因为他从来没见过一个游戏里竟然有搬起你身边的任何东西砸向敌人都可以的神设定，况且你怎么砸也不用为结果负责任。于是，心底里的罪恶就赤裸裸地体现在那些迟钝的僵尸身上。地穴领主也没有忘记去时装店里换一件小热裤再出去纵横尸海，他甚至兴奋得忘记了所有的支线任务，而且对组合武器可以打出更高PP值不感兴趣——还不如手拿一打老式唱片削僵尸的脸呢——我"削"你啊！

有些玩家觉得，《丧尸围城2》整体上不如C社自己开发的一代，从剧情到战斗都遗憾不少。没错，你要是拿更早的《生化危机》来比，差别就更大了。但我想C社或Blue Castle Games志不在此——着重考虑一下喜感吧，这个72小时的疯狂真人秀里其实包括了很多内容。我建议那些还没有玩过游戏的朋友去弄一个修改器，锁住系统时间，然后悠闲地去触发每个支线，去救每个幸存者；最好也锁住武器的耐久度，这样你就不用枪到用时方恨少，省下时间可以研究各种武器组合的妙用。

你本以为这是个可怜兮兮的苦情片，主角为了不让女儿变成僵尸到处为爱打拼。可是并非如此。游戏的调调就像刚开场的屠僵尸锦标赛一样天马行空。是的，这个游戏里的一切都很Happy，别怪自己错知错觉，错就错在Chuck生了一张苦大仇深的脸。

当Chuck背对着你，挥舞起狼牙棒的时候，那种由衷的欢乐感也跟着挥之不去了。P

（左上图）C社捏出了史上最美女主角，但是，她其实并没有主角光环
（右上图）你拯救过最美女主角，但最后她还是……总之这里并没有多结局的分支
（右中图）Doris并不是傲娇，在等着老爸出现的当口，她自己已经轰掉了半条街
（右下图）组合武器很坑爹，效果固然不错，损耗的速度也太高了…………





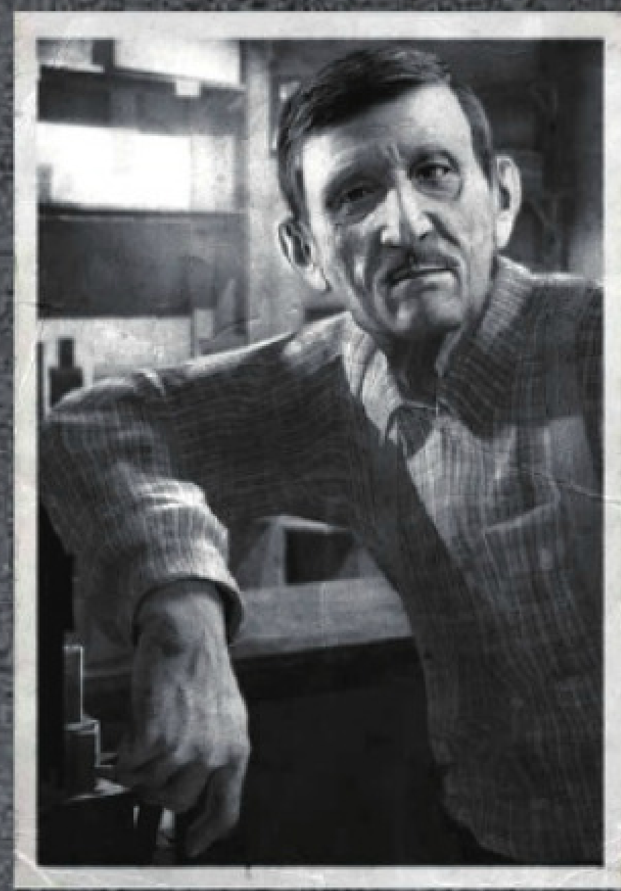


最终，你抓住了雪花，让它替Katey看家。真是暖人心窝的一幕！但之前抓老虎的"小游戏"足以让你给这游戏减3分













MAFIA II





《黑手党II》评论专题

支离破碎的史诗

在你的个人电脑拼命读取游戏数据的同时，2K Czech没忘了弄点小花样让你打发无聊的时间，于是你在屏幕上看到了文字表述的帝国湾（Empire Bay）“历史”。诸如，这座城市由意大利探险家Giulio Contadino于1547年建立……



这是7年前的《黑手党》，通关《黑手党Ⅱ》之后，很多人忍不住更怀念它









（上左图）这本不是Tommy的道路，他从一开始就对加入黑帮充满了违和感
（上右图）比起Tommy的桃花运和轰轰烈烈的爱，Vito简直是个钻石王老五
（下左图）Frank和Tommy的关系就像是Vito和Leo的翻版
（下右图）Tommy选择了亲自结束这一切

■策划 本刊编辑部
■晶合实验室 Merlinpinkstaff

“我罪大恶极，只因我不想为刀俎下的鱼肉。”

——Tommy Angelo的证词，Ennio Salieri案的庭审记录，1938年

帝国湾记忆

在你的个人电脑拼命读取游戏数据的同时，2K Czech没忘了弄点小花样让你打发无聊的时间，于是你在屏幕上看到了文字表述的帝国湾（Empire Bay）“历史”。诸如，这座城市由意大利探险家Giulio Contadino于1547年建立；为了纪念他的出生地罗马，最初这里被命名为Porto Romano（意为“罗马的大门”）；帝国湾最有名的食品是“湾畔水手”（Bay Decker）三明治，1918年，Ernie Sands先生把庆祝宴会上的剩菜剩饭搅在一起，发明了这道如今享誉世界占据5万家高档酒店和餐厅菜单的美食……

屏幕上偶尔也会闪过Tommy Angelo的证词，这不由得让你想起7年前的《黑手党》。那个故事自打开始就充满了宿命感，剧情以倒叙开始，通过Tommy向警方的自述，回顾了令他厌倦和悔恨的黑帮生涯：Tommy原是个老实本分的出租车司机，只因一天夜里误打误撞被搅进两个帮派互斗，又不合时宜地帮助（更像是被威逼）其中一方逃走，事后遭到另外一方的报复。为了一家老小，为了不成为“刀俎下的鱼肉”，Tommy成为帮派的一员，他经历了友情、爱情以及背叛，最后选择了作为“污点证人”这条后路……

黑色史诗

《黑手党》的成功之处就是这个耐人寻味的故事，即使多年之后，当年的玩家也会记得Tommy的无助、Tommy的挣扎、Tommy的爱情以及Tommy的最终归宿……Tommy的结局简直是神来的点睛之笔，这个情节在《黑手党Ⅱ》里被重新利用，又神了一次。不幸的是，再过7年我大概只记得这个神情节，而到了那个时候我或许还是能够记得《黑手党》里相当多的片段。比如那场我必须用变速齿轮才能获胜的车赛、那次驱车去乡下的拯救行动、那个袭击我和Sarah的“突发事件”，以及我和Frank Colletti的忘年之交。

“当你成为帮派的一员，你的生命就被暴力占据，你也很可能会死于暴力。只有极少数人能够平静地故去。”

Tommy的证词在屏幕上又一次闪过，我又回到了《黑手党Ⅱ》的时空。它那么像是又一个史诗，但有个无形的剪刀将它剪辑得支离破碎。

支离破碎的史诗之

不自由的“黑手党”

你可能很难想象，这个游戏的制作者兴致勃勃地做出了整座城市，其中包括无数独一无二的建筑建模与贴图、各式各样的车辆、不同种族与肤色的NPC；然后他们告诉你他们不想做一个沙盘，只想做一个有了不起的故事与电影化叙事的单线游戏。







（左图）这是一个看上去生机勃勃的城市，实际上只是个更大的“监狱”，制作者甚至没有给地标性的帝国大厦设计一个任务
（右上、下图）且不说自由度，光是这样多变的场景在《黑手党Ⅱ》中便不多见

■江苏 GA_Frank

“那时我在玩《黑手党Ⅱ》。我玩了两天，在第六章的时候终于看见了一个象征支线任务的金色图标。‘啊！’我想，‘这个游戏毕竟是有支线的，但它出现得也太晚了些吧。’这样想着，我又继续玩了下去。”

“结果呢？”

“再没有什么结果了……这是我第一次见到那个图标，也是最后一次……直到游戏结束我也再没见过它。你记住，它在第六章，你一定要把它的样子烙在心中……”

毫无自由度

是的，这就是事实。你可能很难想象，这个游戏的制作者兴致勃勃地做出了整座城市，其中包括无数独一无二的建筑建模与贴图、各式各样的车辆、不同种族与肤色的NPC；然后他们告诉你他们不想做一个沙盘，只想做一个有了不起的故事与电影化叙事的单线游戏。这个游戏没有支线，没有自由模式，你所能做的一切就是按照地图上那根红线开车，枪枪枪，以及观看他们引以为豪的过场动画。这个巨大而丰富的城市中保守估计有1/3的地方，玩家直到通关也不会路过一次（而那座布鲁克林大桥你又会路过N多次）……还有比这更可怕的资源浪费吗？

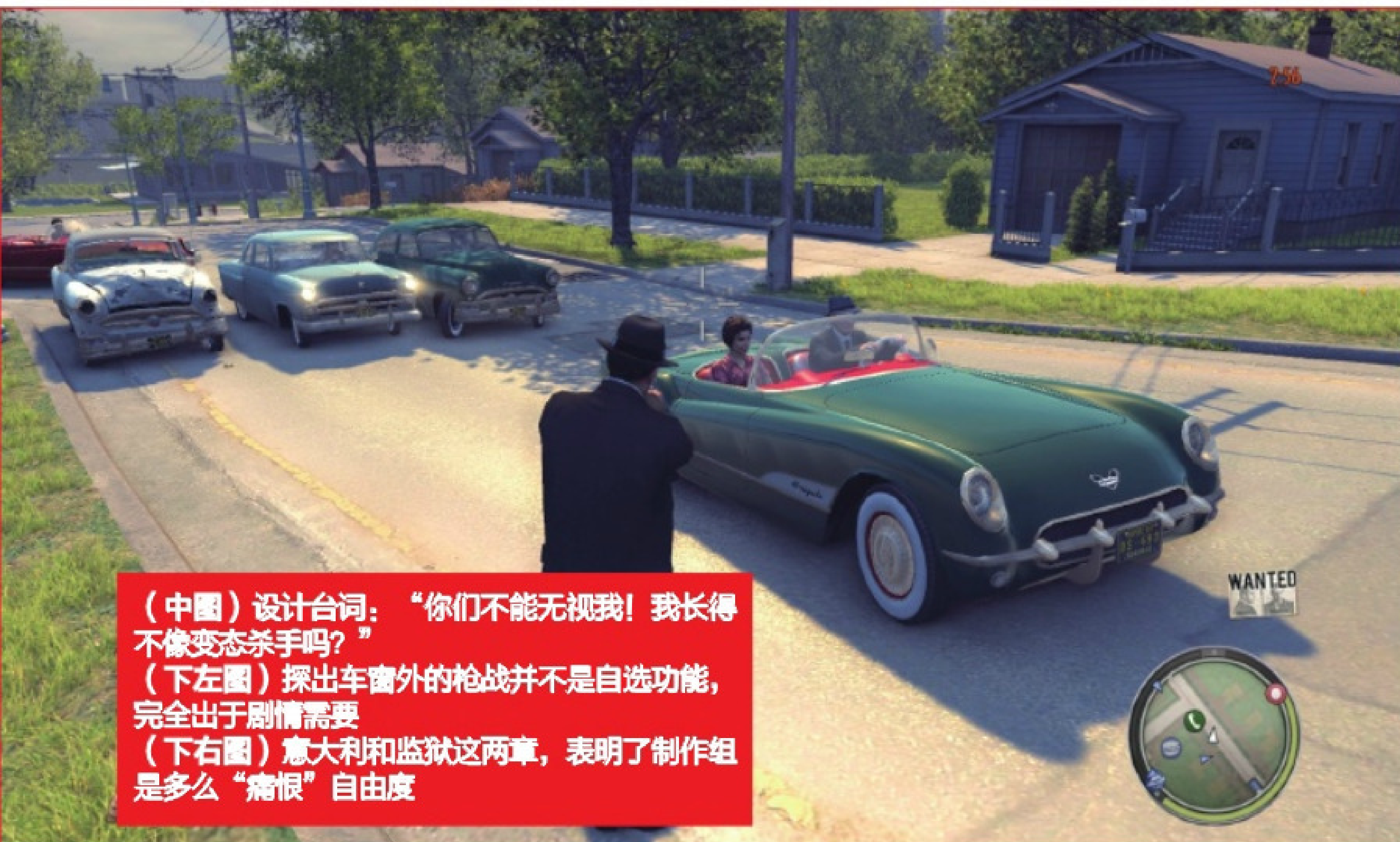
或许他们会出DLC补完这一切——但是考虑到游戏未完成的部分所占比率之高，我想这很难弥补；或许热情的玩家们会制作MOD来填补这些空虚——但那想必是个大工程，在可预见的未来里，最好还是不要寄予太多希望的好。

因此，且让我们单纯就游戏本身，谈谈《黑手党Ⅱ》的自由度——那就是它实际上没什么自由度。诚然，它提供了一座栩栩如生的城市供玩家行走、游览、观光、战斗，但是这座城市在十数年间变化的永远只有季节与天气这些对游戏性并无半点影响的因素。你或许在第二章时兴致勃勃地顶风冒雪开车游遍了全城、顶着四星通缉令玩命狂奔、在街头举枪与黑人殊死搏斗……没错，这些体验确实是刺激而有趣的。但第三章、第四章、第五章一直如此，你确实拥有几乎全部的自由，但那是空泛的令人倦怠的自由：因为这些娱乐本质上是一成不变的。你所做的一切主线剧情以外的活动，归根结底不过是更换了场地与时间而已，1945年在小意大利杀了一个路人与1951年在格林菲尔德杀了一个路人没有半点区别；你在其中



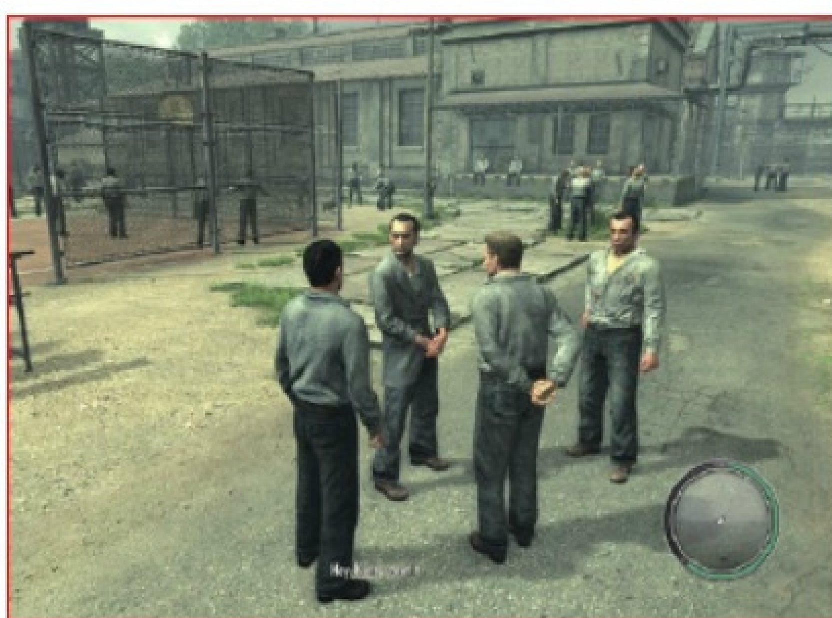


（上左图）你原本期待的那些小细节往往只能带给你失望
（上右图）所谓自由度，就是你可以和任何根本不认识的路人决斗



（中图）设计台词：“你们不能无视我！我长得不像变态杀手吗？”
（下左图）探出车窗外的枪战并不是自选功能，完全出于剧情需要
（下右图）意大利和监狱这两章，表明了制作组是多么“痛恨”自由度





找不到任何新鲜的因素，没有任何让你眼前一亮的变化。

支线任务

缺少的是什么？首先是支线任务。在如今这个强调完美的年代，一部游戏没有支线任务简直是不可想象的，2K Czech却偏偏冒天下之大不韪。我不知道究竟是他们档期太紧，来不及制作支线；还是他们对自己的故事实在太有信心——但多半因为是前者，剧情的事情我们稍后再说——总之，游戏里的支线任务屈指可数。好吧，只有一个：这个支线按照正常流程一定能够遇到，它提供了一段短小的过场电影和一个肉搏任务使得主角享受了一次英雄救美的快感，然而正当你期待后续剧情的时候，一切便戛然而止，从此以后你再也碰不上那个姑娘了。如这般被匆匆砍掉的剧情痕迹，游戏中比比皆是，这让人不得不再度怀疑他们的档期到底有多紧……

想必2K Czech自己也发现了玩家对此颇有微词，于是他们在论坛上对此进行了回应：“我们不做所谓的支线经过了深思熟虑，我们认为它会破坏主线剧情的节奏与表现效果。”听上去确实挺有说服力，但仔细分析一下，这句话就像“我们并不想做个沙盘游戏”那样充满了自我辩解的意味，仿佛从头至尾他们都没有考虑过玩家的心态一样——优秀的剧情依靠自身的张力令玩家心甘情愿地按照设计好的路线进行游戏；至于那些由玩家自行决定的部分，一个好的设计师采取的方式是调控而非阻断。多年的经验已经表明，再伟大的设计师也不可能凭借一己之力击败玩家们极富想象力的跳跃性思维，何况这款游戏实际并没有做到它所宣称的事情。

不错，玩家在游戏的大部分时间里，除了按照地图上的红线运动别无其它的指引，但他们仍然拥有相当大的活动自由：你完全可以无视大大的红色目标标识，走南闯北，杀人越货。在这段过程中游戏的时间是完全静止的，玩家大可在偌大的帝国湾玩上一个下午，再去完成游戏中本该是刻不容缓的任务，如此一来，“会破坏主线剧情的节奏与表现效果”便早已从基础设计层面上不能成立了。退一步说，即使要维持一段紧凑的剧情线，也仍有在不破坏游戏节奏的前提下提供支线任务的部分。譬如每一章的结尾处，玩家的最后一个任务都是“开车回家，上床睡觉。”这段过程并不存在相应的剧情节奏控制，完全可以用来添加足够的支线任务以填补游戏的内容。然而他们并没有那么做，他们选择了放弃可选任务以强调主线剧情的优势，这真是个相当奇怪的决定。

随机遭遇

其次是随机遭遇：那些随机产生，究其内容虽不能算作任务，却能与玩家产生互动的小事件；这种事件看似不甚起眼，却对整个世界的真实性塑造有惊人的效果。有个很棒的例子：在第二章，主角去朋友家路上时看见一对男女在就修车问题争吵，假如你耐心听完对话，主角便可以上前做一回绅士——为那位女士修车。这个小遭遇没有报酬，但却让玩家感到这座帝国湾并不是唯心地绕着主角一人运作，不起眼的NPC也有自己的生活，进而拉近了玩家的距离感。这是一个极小的付出得到极大回报的完美例子，可惜这个例子正如上文所述的支线任务一样，也是昙花一现。更多时候，与路人的互动只有在玩家需要发泄杀戮欲望的时候才会发生。

关于细节，或许我该说，这是2K Czech唯一做得还不错的地方，也是他们做得最不够的地方。他们设计了那么多细节，用来向玩家传达“这个世界是真实的”，但在某些更关键的地方他们却好像顺理成章一样地忽略掉了：对大街上不同装束的人开枪会有不同的反应，但你冲他们举枪瞄准时，大部分路人却无动于衷。

支离破碎的史诗之

不动人的“黑手党”

若不是开发小组的剧情设计师实在对节奏控制无能为力，就是这游戏实际上只做出了一部分剧情，真正的结局还遥不可及……相比前作，《黑手党Ⅱ》的剧本甚至不能用虎头蛇尾来形容，因为它甚至没有过“虎头”。



他加入了黑手党，但是……为什么？他是为了生存还是友情？

■江苏 GA_Frank

“我们原本计划做一部电影。”他解释道，“但我们不是专业人士，于是我们决定做回老本行，开发一部游戏。”

“结果呢？”

“呃……”他说，“玩家很喜欢我们的电影。”

两个游戏

或许存在这样一种可能：即2K Czech真的相信他们做了一部“有伟大的故事以及电影般的叙事手法”的游戏……

哦，别开玩笑了！

我敢打赌，每个怀着对《黑手党》续作憧憬的玩家怀着敬畏与期待的心情将这部游戏玩到最后时，都不会相信自己看见的事情，毕竟这太不可思议，太匪夷所思了：他们居然给了我们一个悬念结局？！经历了那么多风风雨雨，克服了那么多艰难险阻，男主角最好的朋友、死党、兄弟最终还是被带走了，而这时，你们开始飞字幕，给了玩家一份制作人员名单？！这就是结局？！

等一下，等一下，让我们回顾一下2K Czech之前是怎么说的……

“之前在游戏中我们有4个不同的结局，然后我们重新审视了一下，并为我们的故事保留了真正最棒的一个伟大结局。”高级制作人Denby Grace说，“我们研究了这些结局，并且找了一些玩家进行测试，我们发现玩家会不停地重玩游戏，直到他们玩出最完美的结局才会感到高兴。然后我们就说‘我们还是把其它结局砍掉吧，这个才是所有人想要的结局。’”

嗯，我思考了5分钟，然后认定：你们说的和实际做的根本是两个游戏吧？你们确定保留下来的“伟大结局”是一个悬念结局？玩家们重玩游戏，直到玩出了这个结局才会高兴？你们真的确定这个结局是所有人想要的结局？那么，说实在话，我真不敢想象另外3个结局究竟会是什么模样了……

任何人——任何真正用心玩了游戏的玩家，看到这里也会承认这一点：即这款游戏抛开游戏性层面不谈，单就剧情而言，也是个半成品。想想看，整个流程一共有15个章节，其中有整整3章是负责新手指导的教学关，另有近一半章节从头到尾只有一个任务。就在剧情逐渐步入正轨，开始变得紧张刺激起来时，却拦腰截断了。若不是开发小组的剧情设计师实在对节奏控制无能为力，就是这游戏实际上只做出了一部分剧情，真正

的结局还遥不可及……你们怎么看？如果问我，我选择后者。相比前作，《黑手党Ⅱ》的剧本甚至不能用虎头蛇尾来形容，因为它甚至没有过"虎头"。

结构性问题

首当其冲的问题是莫名其妙的时间跳跃。第一次跳跃是为了交代男主角Vito的从军之行，目的应该是衬托意大利黑手党的影响力和"正当性"，为主角最终加入黑手党组织作出铺垫（但后来的剧情几乎和这段情节没有联系），这部分处在开头，过渡得还算自然。第二次时间跳跃就着实很成问题：本来前6章的剧情很不丰满，除去几乎占了一半的教学任务外，剩下的部分内容很贫乏。这种缓慢推进的方式不能说坏，因为它拥有令玩家逐渐适应游戏，融入游戏氛围的正面作用。然而正当玩家通过整整6章的游戏积攒了足够的经验（还有财富和大量武器装备），摩拳擦掌打算好好干一番事业时，编剧却用了一个谁也想不到的伎俩——把男主角丢进监狱结束整个40年代的故事。所有武器装备充公，金钱全部丢失，你在前6章通过失败和摸索掌握的战斗技巧，在监狱里一个都用不上，因为监狱里只有拳击，而且是使用新格斗技的拳击——这真是我见过最糟糕的设计！简直等于一个RPG剥夺了玩家的全部经验值，清空了金钱、物品和技能栏，连天赋都丢失了，再把他丢到一个陌生的地方从1级重新练起。

他们为什么要这么做呢？为什么要用6年——整整6年的光阴，去做这样一件完全没有理由，根本是吃力不讨好的事呢？答案令人无语，只为引出一个人——Vinci家族的二把手Leo（Leone Galante），并让他合理地与Vito攀上交情……为了达成这个目的他们可以有千百种做法，但他们选择了在电影里最合理最常见，也是在游戏里最反人类的一种。不过考虑到Henry Tomasino和Marty（Joe的马仔）的悲剧，他们这么设计勉强可以理解。

好，那么，编剧把Vito丢进了监狱！抛开游戏性和对整个故事的破坏程度不谈，这一章本身还是能接受的，氛围和剧情上都比前几章好很多。接下来Vito出狱了，重获光明，看起来游戏又重新回到了正轨……然后编剧又干了一件了不起的事，他们借助火灾烧掉了玩家的房子，顺带再次清空了物品栏和钱财（车子存在Joe那里，大概是车库没有被烧掉吧）。这一次，他们总算没有要求你学习新的格斗技或射击技巧，但毕竟这时已经是第11章了，接近游戏的末尾。或许设计师们认为每隔5章清空一次玩家装备对游戏剧情发展很有好处吧。

冷血的人物

凭借黑帮背景的优势，《黑手党Ⅱ》塑造人物有大量参考资料，熟悉黑帮片的玩家随便就可以点出那些模仿《好家伙》（Good Fellas，也译为《盗亦有道》，1990年）的桥段。不过想要和前作那样在模仿中获得灵感，最后点亮了整个故事，他们所做的还很不够。

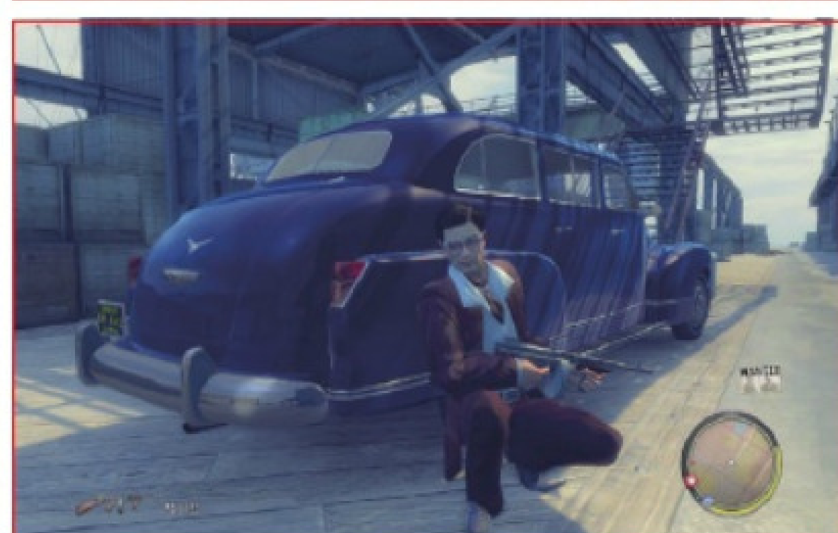
（左上图）这个女人从一开始就向Vito放电，结果最后什么也没有发生
（左下图）极为惊艳的雪天，只出现在前面几章
（右上图）Vito的画外音断断续续，甚至十分突兀
（右中图）Vito又一次倾家荡产了，为什么要说"又"呢……
（右下图）屡屡倾家荡产的结果就是，开车撞了都舍不得修











先来看看游戏里的几个主要人物。主角Vito Scaletta很可能是整个游戏里除了面对枪口仍然闲庭游步的路人NPC外最冷静的家伙；除了在母亲去世时有一次爆发外，不论是被兄弟背叛，还是看着兄弟被打死在眼前，他脸上永远一副似是而非捉摸不透的表情。好吧，我们看到了一个冷静或者说冷血的男主角——可这毕竟是《黑手党》的续作！一代里Tommy Angelo无端被卷入黑手党的冲突，游戏描写了他的挣扎与斗争，并由此引爆了催泪弹。可是你看Vito，他的脸上有除了冷静以外没有任何表情。心理活动？没有！痛苦？矛盾？反思？统统没有（游戏中会时不时地以Vito的视角来几句旁白，但非常不连贯，又显得别扭和唐突）。我只能说，一代描写的是黑手党里的一个“人”，二代描写的是以Vito为名的“黑手党”本身：他的感情无比淡薄，他为了利益可以无所不为，他无时无刻不身处危险之中；他就像历史上真正的黑手党一样，风光只在少数时，更多的时候他在开车，在偷窃，在贩毒……没错，或许这样解读的话，《黑手党Ⅱ》就变得有深度一些了，但你们真的喜欢这样的一个人吗？

Vito于是就像一个旁观者，我们通过他观察黑手党的世界，但我们得不到任何感情回报。

而Joe Barbaro——Vito最好的朋友，明显比Vito有人性得多。他与Vito的交情实际并不清楚，游戏只是在一开始交待“他是你的好兄弟”，然后就把他丢给你让你接受这个事实，并且一直接受到最后。进入游戏比较快的玩家会很快地融入这个情境中，这样结局时他们就能获得最大的震撼效果；但是对采取旁观态度的玩家来说则比较麻烦，他们面对结局时的接受程度明显会低上一个级数……我想或许有一两段补充剧情会更好。

Joe比Vito有人性得多，因为他任性，剧本在细节上对他也多有照顾。

Henry Tomasino赢得好感，多半得益于人设。他确实算游戏中理想的形象之一：面貌英俊，棱角分明；潇洒而有气度，另外他的口音的确具有某种磁性。但你得承认，Henry的出场和离场都设计得比较失败。Henry的问题是，他就是Joe的一个强化版：你根本不知道为什么和他成了朋友，游戏里没有半点铺垫，也没有半段剧情表现你们的友谊或兄弟情——好比Marty，按游戏情节，至死你只见过他两次，因此他死的时候实在很难让你有所情绪波动。况且Henry的特殊背景（便不剧透了）有相当大的潜力可挖，可惜编剧选择了快速了结这个人物，把他的故事放在他死后讲述（甚至很长时间里你也不是很清楚他为什么成了卧底，又如何被发觉）。

《黑手党Ⅱ》并不是什么都没有留下，他们没能做出堪与GTA媲美的高自由度沙盘，却仍提供了相当刺激的主线任务；他们没能在游戏剧情上达到前作的高度，然而过场动画镜头运用与氛围塑造上也达到了相当高的水准。哦，对了。还有一点：他们没能充分利用那座巨大的帝国湾，可他们还有DLC…… P

（左上图）Demo里这个关卡很好地塑造了Joe的性格：当你扮演的Vito龟缩在掩体后面不肯冲锋时，Joe会冲出去把对面的敌人打死，然后疯狂地鞭尸
（左中图）“姐姐结婚了”这条线索几乎断了，姐姐此后也只出场一次
（左下图）Henry的死没有过多的事先铺垫，也没有严谨的事后解释



（右上图）在人物塑造上，Joe是个被充分展开的角色，有很多围绕他设计的小细节，比如这个重新装修后的房间
（右下图）是的，他们干掉了Tommy，这是我们唯一感到“服了”的神情节









支离破碎的史诗之

还原“黑手党”

经历了残酷的战争，英俊挺拔的Vito在寒冬中回到了他阔边多年的家乡。当他进入路边的小饭馆，领家的女孩向他寒喧起来。小巷里到处都是熟人，廉价公寓里时常传来吵架的声音。



Vito在家门口这段剧情的感染力，比之后十几章的总和还要强五倍

■上海 S.I.R

经历了残酷的战争，英俊挺拔的Vito在寒冬中回到了他阔边多年的家乡。当他进入路边的小饭馆，领家的女孩向他寒喧起来。小巷里到处都是熟人，廉价公寓里时常传来吵架的声音。当他推开家门，一切喧嚣都被抛在了脑后，妈妈和姐姐做好了晚饭正等着从军归来的游子，随后他们在祷告声中进餐。

《黑手党Ⅱ》是个令人难以评价的游戏，与前作相比，它并没有太多明显的退步。场景更漂亮，细节也更多。枪战的节奏也把握得不错，对掩体的利用十分到位。表面看起来就像一部50年代的GTA，但沿用旧有的框架和空洞的内容却成了它的致命伤。故事充满了断裂的痕迹，偶露的闪光点显示出本作开发的艰难与妥协。

封闭的沙盒

如果那是在2002年，我们对《黑手党Ⅱ》不仅毫无怨言，甚至还大加赞赏其开放式的场景设计。但从那以后，GTA改变了整个游戏业，确立了沙盒式动作游戏的标准。直到GTA4，玩家作为一个自主的个体在行动（至少看上去你很自由）。你可以在城市里漫无目的地游荡，可以喝一杯，在小剧场看演出，叫上狐朋狗友，或是偶遇熟人。任务的接受方式也多种多样，总之，一切取决于玩家的心情。在《黑手党Ⅱ》里，Vito，或者说玩家自己，没有哪怕一丝一毫的自主性，每章的开始就是任务的开始，每章的结束就是完成任务躺倒在床上的镜头。游戏充满了一种急迫的感觉，似乎在用鞭抽打着玩家，回家睡觉这种设计又显示出无形之手极大的控制力度。当然在任务途中，你完全可以溜号，大多数任务没有时间限制，但这并不会给你带来更多乐趣。除了欣赏半个世纪前的城市景观，你所能做的只有打劫武器店和服装店，因为整个游戏就这么点乐子，没有任何支线。

在《黑手党Ⅱ》里，时间不会流动，天黑天亮、季节更替，完全取决于任务的设置。NPC都长得似曾相识。他们那些被故意设计出来的动作每过一段时间就会重复一遍。漂亮的场景就像一个空架子。有人会说，嘿，你看一切就和《黑手党》一样，这是系列的传统。不，这不是传统，这只是一种不思进取的腐朽。游戏业已改变了太多，一个假的沙盒并不能让它的本质变得更开放。

断裂的剧本

实际上《黑手党》也是个不那么

自由的沙盒，但起码它编了一个顶级的故事。《黑手党Ⅱ》的一切都很像初代，但唯有一点不太相似，就是剧本支离破碎。

《黑手党Ⅱ》最大的问题是，前后没有任何因果关系的任务过多。比较典型的例子有Vito在夜总会狂欢过后，与酒醉的朋友们一起埋尸。同样，模仿《教父》电影中的剧情，Vito的姐姐被丈夫殴打，这个情节同样没有下文，他姐夫这个人，就像他的长相一样，是个彻底的路人。整个游戏都是这样毫无连续的任务的堆积，加上章节制的设计，更加剧了这种电影桥段拼贴的糟糕感觉。唯有到唐人街任务时，游戏才开始出现连贯的剧情，那时已经进入最后几章了。难怪打通整个游戏，我对其他角色均无甚印象，唯对手足兄弟Joe感情颇深。但这么一个故事的主题是否就是兄弟情深？被一堆芜杂的任务“误导”之后，我还真不敢说。

虽然2K Czech尽力将《黑手党Ⅱ》拼凑成一部完整的游戏，但其中留存的赶工痕迹和莫名其妙的人物、情节设计实在太多，与游戏偶尔的闪光点相比照，令人不由得对《黑手党Ⅱ》原本的企划抱着不少想象。《黑手党Ⅱ》究竟应该是怎样的？

生活的还原

第一个例子是训练关（意大利战场）过后，Vito回到自家街区的情形。这里充斥着超出游戏其它章节数倍的细节。当Vito走近熟人时，会与他们家长里短地交谈；小巷里随处可见的工作与散步的NPC。除了抛锚的卡车，你还会碰到已经关张的成衣店老板，就在他关门的店铺隔壁，一个装修更时尚的新服装店生意兴隆……那种小街区的鲜活感，似乎只在DC平台的《莎木》（Shenmue）中才体验过。这实在给人以非常大的虚假鼓舞，满心以为游戏以主角周围生活的地区为基点，来营造小范围的强烈生活感。但可惜的是，一切都是“使命召唤”式的情节预置，而且只能体验一次。等到Vito帮姐姐赶走了那个讨债的恶棍，这个街区就变得空无一人一般了。

其实，如果让主角在同一个街区呆的时间长一些，将这些周围人群生活的表现再增强一些的话，未尝不是与GTA有别的另一条路——毕竟已经在开头有了尝试，为什么不坚持下去呢。生活感源自于在一个地方生活的点滴累积，即使城市其它地区并不细致，但只要将居住的这片区域做出丰富的深度，一样可以产生强烈的现实感。然而从这一章开始，他们再也没有给Vito营造一个这样有质量的社区。

如果需要一个总结，《黑手党Ⅱ》无疑充满遗憾。从预告片中也可以看到，有很多原本应该加入游戏的内容最终被取消（比如圣诞预告片中教堂的一幕）。游戏开头十分重视（甚至有些罗嗦的）对家庭的描写，也在几章过后被一笔带过。很多人都在讨论自由度和剧情，事实是，如果故事真的很出色，那玩家会忘记了自由度；反之同样成立。遗憾就在于，我们拼命想象、希望还原的这部《黑手党Ⅱ》什么目标也没有达到。P

（左上图）睡觉进入下一章，这是怎样的“天才创意”……
（左中图）埋尸这一段似乎影射了Henry的死，那具尸体——Frankie Potts是FBI的卧底
（左下图）除了剧情，《黑手党Ⅱ》的其它部分还算不错，可它偏偏做烂了剧情

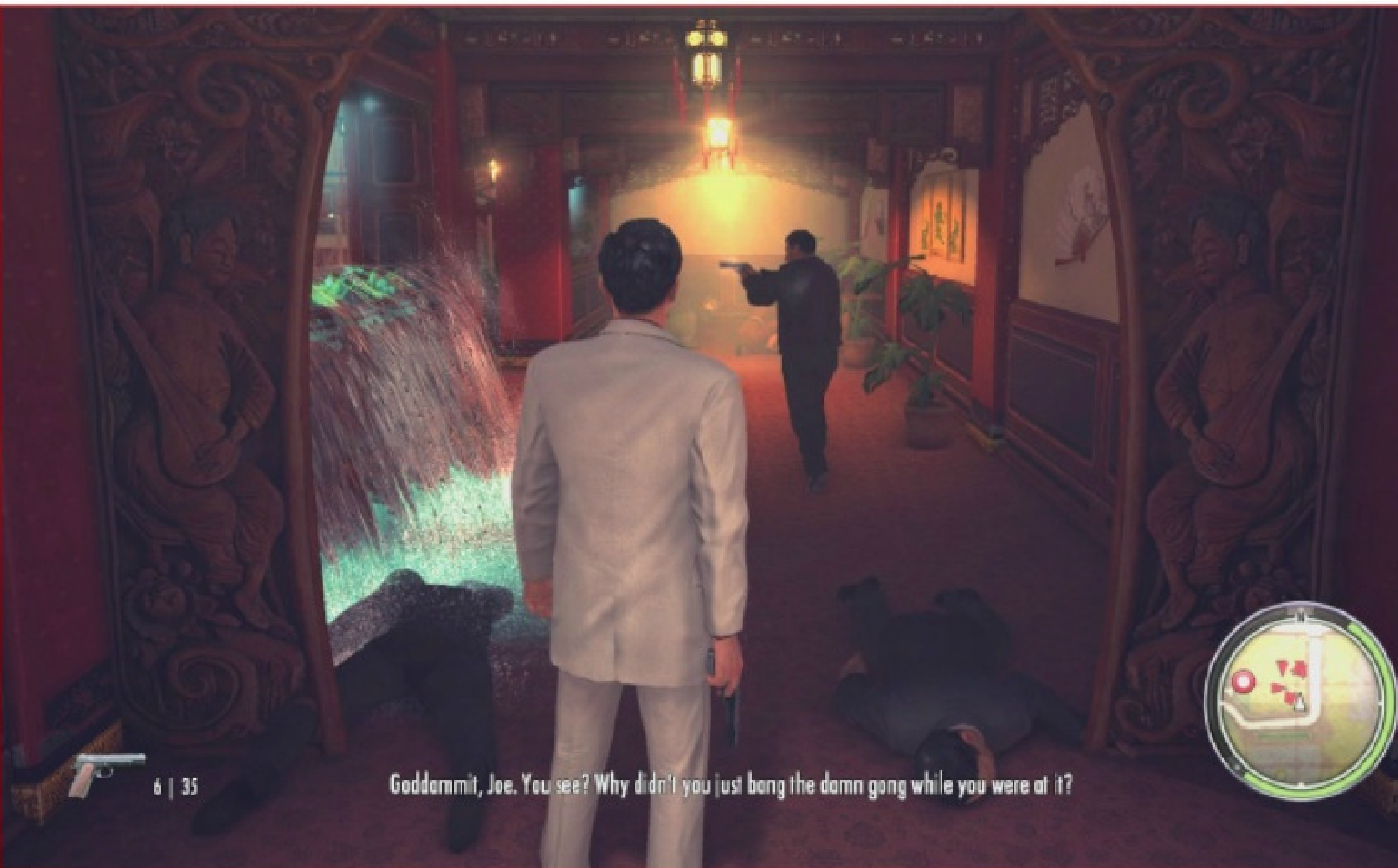


（右上图）Vito第一次回家时的卧室，里面包含了大量生活化的信息
（右下图）唐人街是极大的一片场景，但能够进入的场景实在少得可怜









B Movie, B Game

B级游戏

所谓"B级"究竟蕴含着什么样的涵义？不外乎自由创作的精神、对艺术事业的热爱，但最重要的是随时保持着一颗娱乐的心。游戏不正是如此么？连自己的想法都无法表达，闷闷不乐地制作着流水线般产出的成品，又怎能激活玩家呢？



如《电锯惊魂》一般以猎奇杀人或恐怖、色情为题材的电影，成了一般影迷眼中B级片的代表

■上海 S.I.R

嘿，诸位，说到B级电影，你脑子里迸出的第一印象是什么？俗气点儿说，也许是《电锯惊魂》（Saw，2004年）、《黑色星期五》（Friday the 13th，1980年）那样的倒胃血浆片；抑或是《杀出个黎明》（From Dusk Till Dawn，1996年）这样的经典僵尸片；《杀死比尔》（Kill Bill，2003～2004年）这样暴打到底的娱乐片也算……似乎怎样扩大搜索范围，都给人以一种"血腥"+"恐怖"的粗糙味道，加上许多电影杂志都会混淆B级片的概念，好像只有重口味的影迷才有福消受，这样就算仅仅说给女孩子听，对方都会反感吧（排除个别有此类观影爱好的强者）。其实，从B级片的发展来看，它的定义原本并非如此狭隘，而且所包容的题材千差万别。

电影A、B、C

是的，你大概已经注意到了，既然电影业有"B级片"这样的叫法，为什么没有"A级片"或"C级片"呢？"B级片"的称呼可以考证的有两个来源。其一要追溯到有声电影刚刚问世的时代，当时许多电影公司都扩建了自己的摄影棚，威廉·福克斯（William Fox）公司（后演变为的"20世纪福克斯"）在修起新摄影棚后，为了和以前使用的旧摄影棚区别开来，将后者称为"B摄影棚"，用来拍摄一些成本较低的电影。B摄影棚中生产出来的影片就被称为"B片"（B-Picture），后来渐渐演化为"B级片"这样的说法。

人们广泛认可的B级片起源，来自大萧条时期和二战期间，美国电影公司为了挽回日益失落的影迷而采用的双片连放制度。即先放一部投资较低的电影，再放一部投资较大、制作也相对精良的电影，先放的那部通常就被称为"B级片"（B-Movie），这个名字没有什么特别的含意，单纯只是为了区分两部影片。不过由于这部分

的电影要以有限的投入来抓住观众的眼球，题材内容自然比较偏向怪异惊奇的成分。

在这之后，双片连放的制度不复存在。但制作成本较低的美国电影还是被习惯性地称呼为“B级片”。打个不恰当的比方的话，如果把《宾虚》（Ben-Hur，1959年）和《埃及艳后》（Cleopatra，1963年）这样投入巨资的史诗片称作A级电影的话，那么希区柯克（Alfred Hitchcock）的《夺魂索》（Rope，1948年）从制作规模来看，自然就是B级电影。那时的“B级片”定义，与现在时常被用来当做一种电影类型有所不同，它涵盖所有的电影种类，甚至比大片还要更丰富。因为很明显，它并不是一种电影类型的称谓，只是用来表示投资的多寡。正是由于B级片对电影公司来说承担的压力比较低，所以往往可以当作是新导演或新演员的试金石，可以拍摄的题材和内容也不受局限。许多有名的演员或导演都是通过拍摄B级片而成名的，比如美国前总统里根（Ronald Reagan），杰克·尼克尔森（Jack Nicholson）等名角都是从B级片起家；希区柯克、威廉·卡斯特勒（William Castle，代表作《猛鬼屋》）这样的导演也终生流连于B级片舞台（在成名后依然以拍摄低投资影片为主）。

进入上世纪80年代后，原先大公司的B级片走红后，其续集的投资金额都翻倍增涨，变得与A级片无甚区别，于是B级片开始转向特定的风格。在故事上追求针讽时弊或是揭示人心等较深刻的题材，而表现上则是充满了性与暴力，带有一些实验色彩和刻意吸引眼球的内容，常常在一些小的剧院放映（对国人来说，在相当长一段时间内，这是一种比较陌生的文化）。B级片还催生了许多专门发行小规模电影的公司，如米拉麦克斯（Miramax Films），这一时代的代表作如《性、谎言和录像带》（Sex, Lies, and Videotape，1989年）、《落水狗》（Reservoir Dogs，1992年）等之所诞生，源于发行公司对导演的限制不像好莱坞大厂那样严格，很多年轻导演能够拍出令人眼前一亮的电影。比较典型的人物是昆汀·塔伦蒂诺（Quentin Tarantino），一直自称喜欢B级片，拍的片子也以“B级”为荣。

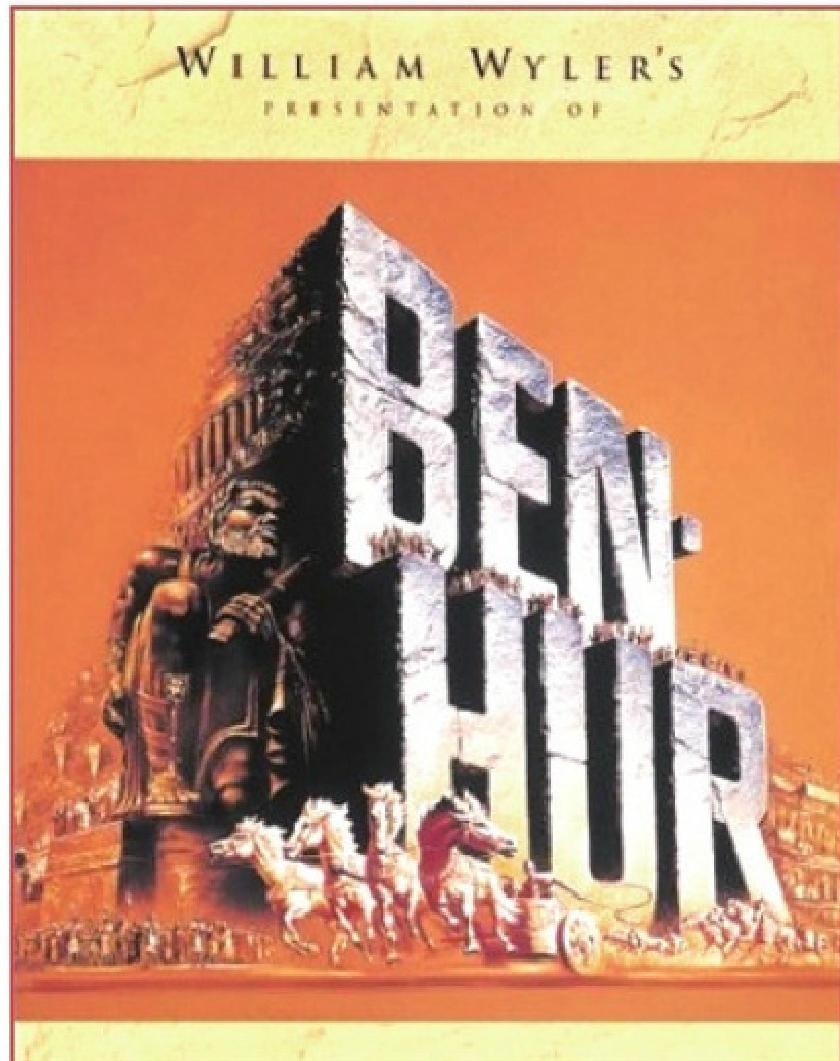
与此同时，“血浆电影”（Splatter Movie）也在80年代抬头，如《黑色星期五》和《猛鬼街》（A Nightmare on Elm Street，1984年）等，这些作品的特点都以表现僵尸、变态杀人狂等令人不快的题材为主，片中时常带有夸张的血液喷溅特写。如今很多影迷对B级片的看法大多来自于这个时期的影片。

“B级文化”扩散

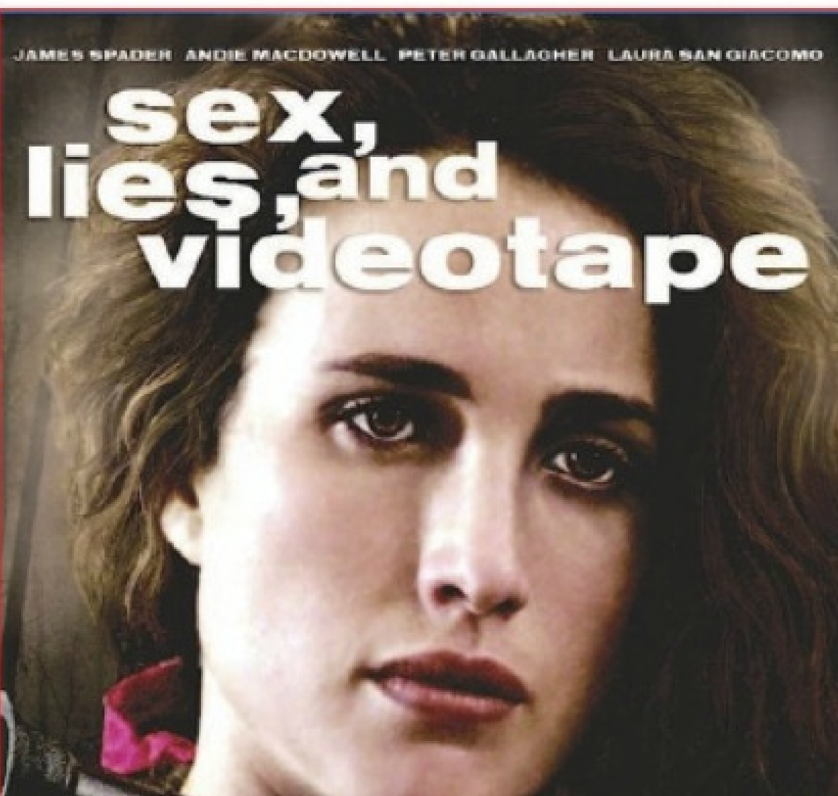
无论B级片曾经有多么亲民，多么贴近草根，但在大片频发、电影工业空前成熟的21世纪，它反而成了部分资深影迷或口味独特的小众爱好者才会钟爱的作品。至于游戏业，面对这样一种小众的电影文化，看似八杆子打不到一块，其实却有着千丝万缕的



（左上图）威廉·福克斯，他旗下的B级摄影棚被认为是B级片名称的一个来源



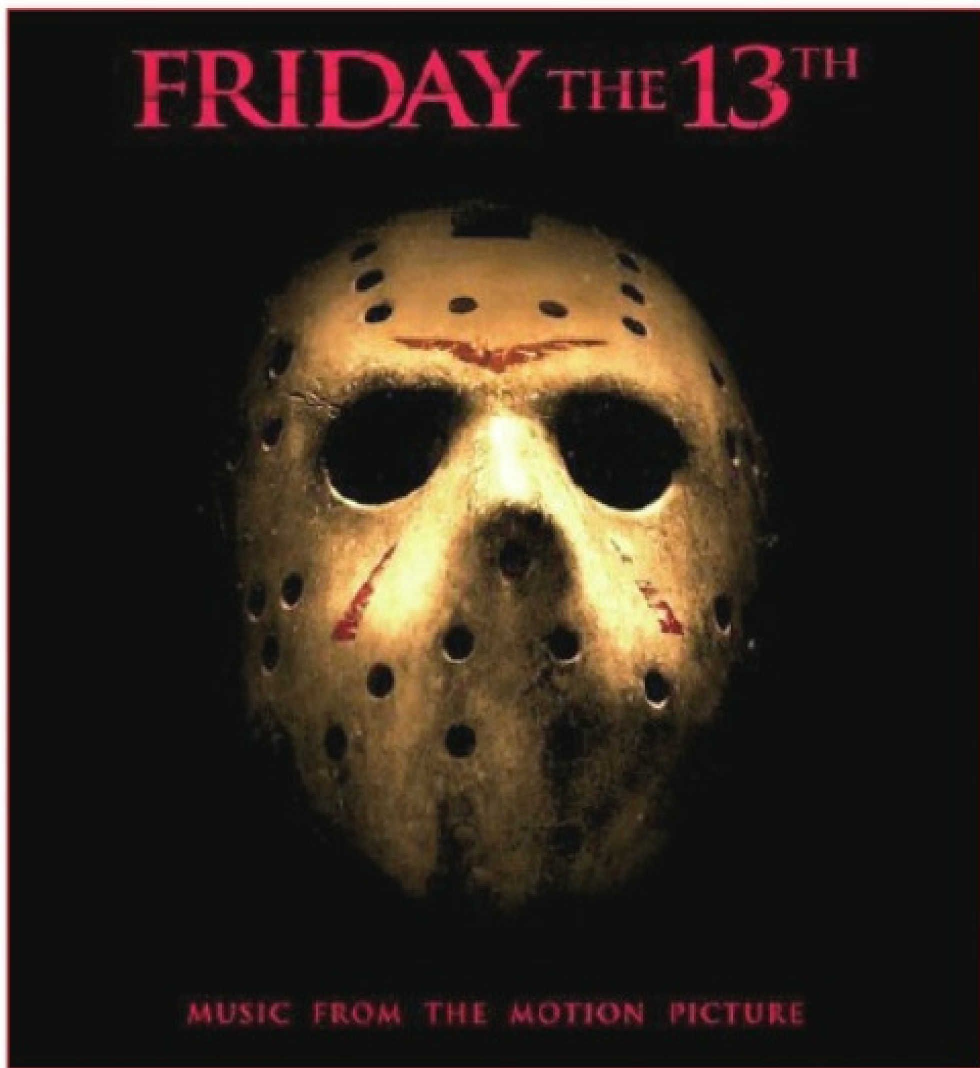
（左下图）有A才有B，像《宾虚》这样的大投资影片正与B级片相对



（中上图）《性、谎言和录像带》，作为80年代米拉麦克斯初期的电影具有十分的知名度



（中下图）《合金装备》封面，Snake当时的扮相让人想起B级投入的科幻片《终结者》



（右上图）恐怖血浆片《黑色星期五》，Jason那个标志性的面具给人留下了很多阴影（嗯，于是后来还有了“坚锯”）



（右下图）鼎鼎大名的007系列电影第一部《诺博士》，与许多人的印象不一样，是个被致敬过多次的B级电影。它的第二部《来自俄罗斯的爱》（From Russia with Love）制作成本成倍提升

关系。

尽管在游戏评论里频频看到B级片这样的形容词只是最近的事。但其实在游戏业的起步阶段，B级片就像影子一般潜藏在许多游戏的身后。鼎鼎大名的战术谍报动作游戏《合金装备》（Metal Gear Solid）最初在MSX计算机上的版本，就是彻头彻尾的B级片风格，不仅游戏内容像极了《诺博士》（Dr.No，1962年）这样的特工电影，充斥着爬水管、大战怪人等桥段，而且连游戏封面都是直接照抄《终结者》（The Terminator，1984年）中Kyle Reese的形象，让人感到小岛秀夫对B级片的钟爱之情。

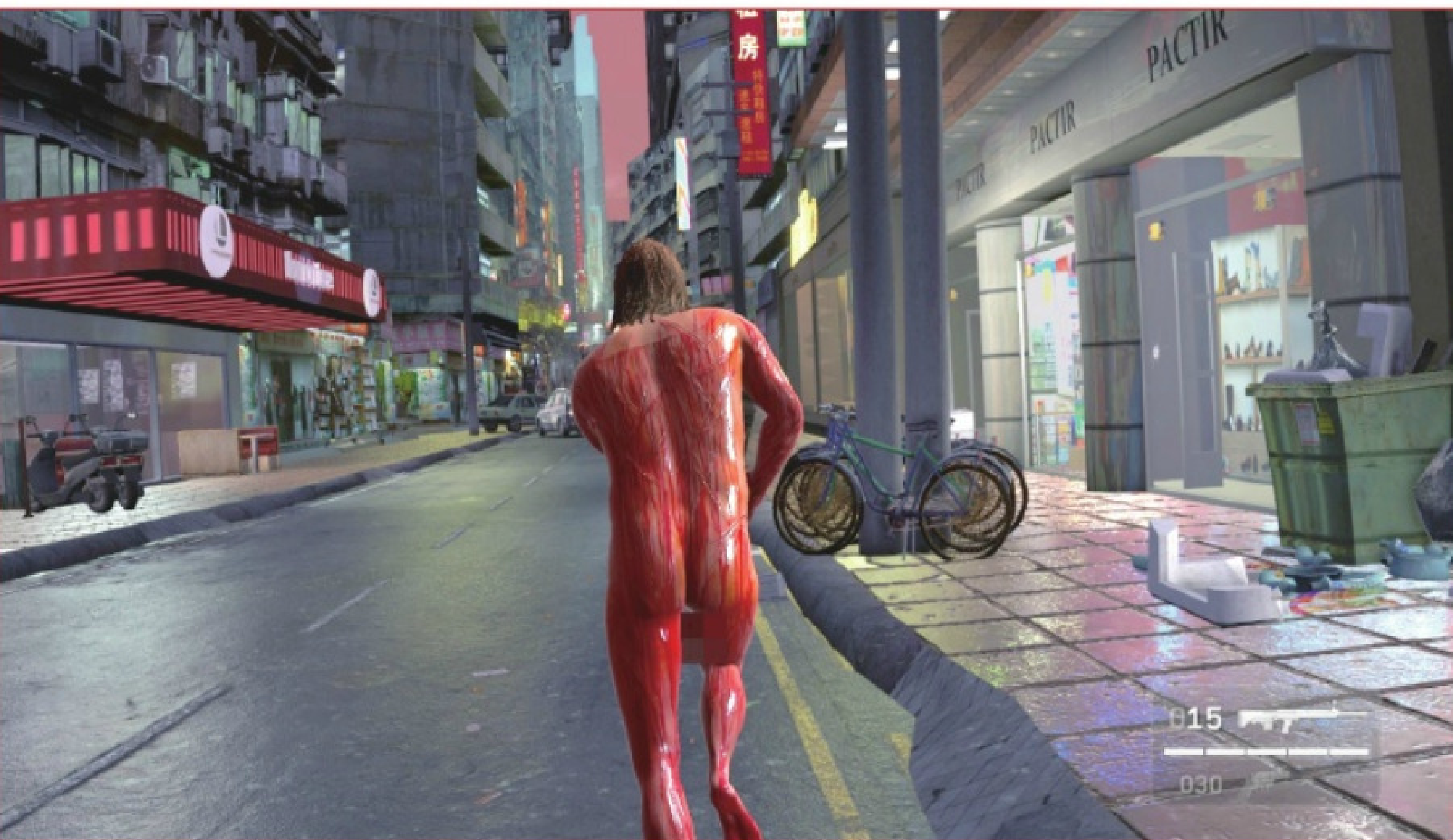
在更早的年代里，比如1976年，在一款看上去图像效果与《乒乓》（Pong，1972年）有得一拼的街机游戏《死亡飞车》（Death Race）里，玩家需要操纵着一辆杀人汽车，去故意撞路上的行人，若能撞倒它们，这些可怜人就会尖叫一声变成墓碑。它原本就改编自史泰龙主演的同名电影。后来《死亡飞车》被严令整改，但它比起电影更让人不快的血腥风格却令其声名远播。现在人看来，这款游戏完全没有值得去禁止的地方，但它所传递出来的那种无厘头的“B级”精神却凸显出来。

若去细细地品味当年的许多知名游戏，其中不乏一些制作精良为后世广为流传的作品。比如PC上的“宇宙传奇”（Space Quest）系列，还有那些充斥着街机市场的太空射击游戏，都有相类似的粗旷设定与卡通般的元素。这不仅与它们所诞生的年代正是B级电影盛行之时有关，更多的原因是出于早期游戏的开发规模。那时的游戏开发成本很低（甚至是大多数的B级片拍摄成本的零头），往往没有专门的作者来撰写故事背景，背景的存在意义更多地是为了给玩家一个理由去杀——外星人、动物、妖魔鬼怪或人。它们的题材大多追求一种感官刺激的娱乐效果，这与当年那些B级科幻片、血浆片所追求的娱乐精神如出一辙。说是巧合，不如说是电子游戏发展之初的必经之路。如今，玩家的年龄层逐年扩展，莫说RPG、AVG这些本来就依靠戏剧元素吃饭的类型，就算是ACT和FPS，也开始对其外表提出了与其它艺术形式对等的要求。与此同时，游戏业的开发规模也水涨船高，动辄需要上亿美元的开发费用，雇用职业作家甚至电影电视界的名笔来撰写剧本已经不是什么奇事，过场运镜、美术设计等也逐步向好莱坞看齐。如《光环》（Halo）这样的一流作品，不仅有细致的设定资料，连游戏没有涉及到的剧情也会出版小说来补足。以往充斥着业界的那种信手拈来的风气已经不复存在了。

所以，这就可以解释过去为什么没有人将游戏形容为“B级片”，这除却当时游戏业的地位还不足以与电影工业相比的原因外，更多地是由于当时的游戏十有八九存在着B级片的影子，制作人也并非刻意为之。就好像一枚硬币有正才有反，大家的游戏都是如此无厘头，也就无所谓B级与否了。如今的游戏业内，几个主流类型的3A级制作占了游戏市场的大半江



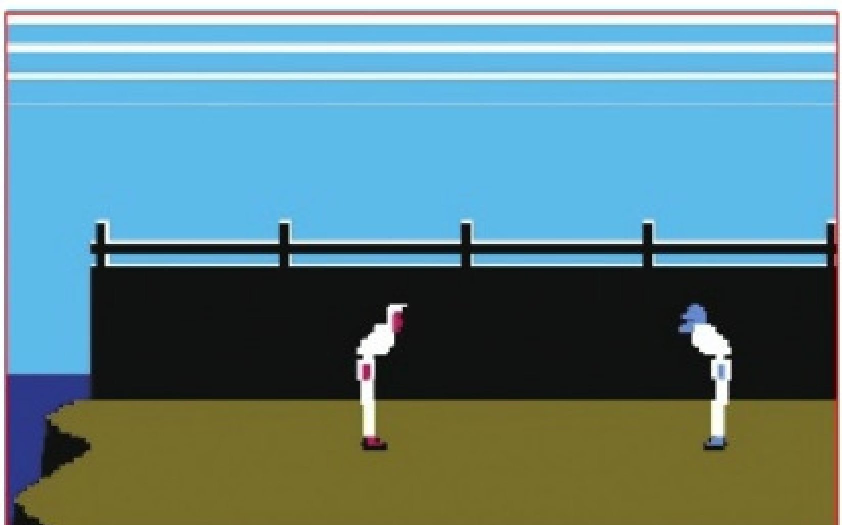
（左上图）《凯恩和林奇2》的评价完全是两个极端，看到这种场景和人物的搭配你明白了
（左下图）且放下游戏的主旨，就事论事：如果没打到这关，就不要喷它好不好！



（右上图）《死亡飞车》可以说是B级风格游戏的鼻祖，曾经遭到卫道人士的一致声讨
（右中图）恶搞过多部科幻片的《宇宙传奇》，也是雪乐山传奇Quest系列作品中的一部
（右下图）被认为是Kuso Game典范的《空手道》，不光主角，连敌人也对玩家行礼，不由得让人感叹空手道真是不简单……







山，其中继续追求“B级”风格的游戏自然就特别显眼。当你控制着《凯恩与林奇2——伏天》（Kane & Lynch 2: Dog Days）的主角在街上裸奔时，盯着自己身上千刀万剐后的伤口与YouTube风格下的图像质感，你只能感叹这是与时俱进的B级典范。

B级精神

虽然上面列举了许多与由B级片改编或向B级片致敬的作品，但身处游戏业的环境，地位与电影业的B级片却完全不同。它们从本质上并非十分符合，因为这些游戏都太“精美”了，精美到连模仿B级片的部分都惟妙惟俏。即使从中选出制作最粗糙的一些，也远比拍摄一部B级片要花去更多打磨的时间。对玩家来说，他们在玩这些游戏时只是感到一种B级片的外在表象，至于内在的那种渴求猎奇、娱乐一把的B级片观赏心态，在这些游戏里并不容易找到。

如果一定要去游戏业中寻找B级片精神的继承者，我认为一是过去的Kuso Game，二是如此越发壮大的独立游戏圈。

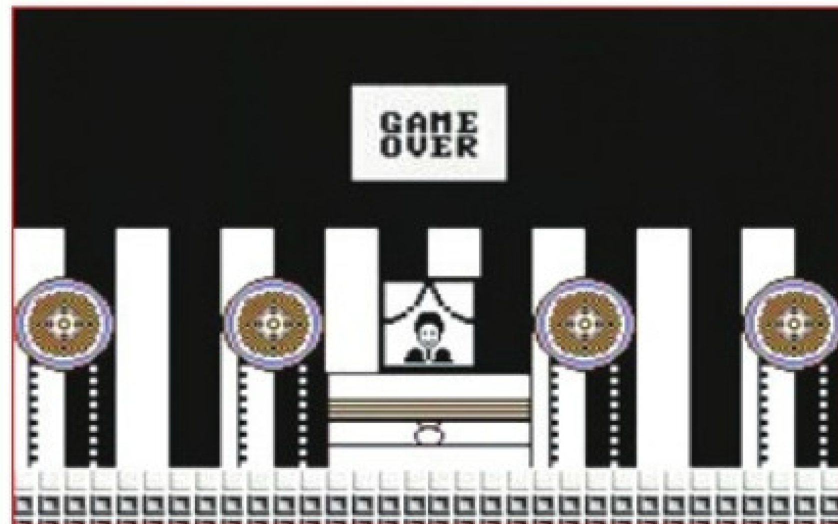
Kuso Game一词来源于日语“糞ゲー”，单看日语的汉字中就能直接猜到意思。没错，就是字面上的意思——粪游戏、垃圾游戏！不过Kuso Game真的仅仅只是垃圾游戏吗？似乎又不尽然。以前的玩家由于获得资讯的手段很贫乏，选购游戏时除了认准具有非常知名度的作品（比如Mario系列），就只能撞大运了。买到好游戏固然十分高兴，要是买到很糟糕的游戏，也只能硬着头皮去玩到通关。有些游戏的确是一无是处，很快就被人遗忘；有些游戏虽然很多地方制作粗糙，可笑之至，但细细打来却感到有种独特的趣味。这种消费心理与花费价格低廉的打折票看B级片几乎可以划上等号——在看电影之前谁也不知道影片好坏，只能靠亲身的观影过程去发掘乐趣。虽说被称作Kuso Game是个很难听的称谓，但从日本玩家使用的高频率来看，其实这个单词不止是漫骂，更多是一种揶揄的意味。有这样特性的Kuso Game在游戏业早期数不胜数，那个时代许多游戏制作人都是第一次尝试，游戏应该怎么样去制作没有先例可以参照。

FC上的《空手道》（Karateka，1984年）就是一个很好的例子。游戏里玩家操纵着空手道家，为了救回公主真理子与恶魔将军的空手部下一个个单挑，剧情十分扯淡。不过游戏的重点在于当时看来十分怪异的打斗，主角必须先行礼再决斗，打斗开始时要先摆好姿势，出招速度慢得令人发指。但细细玩下来的话，发现那些招式虽慢，但是为了增强动作的流畅性而牺牲的节奏。空手道的一些基本技巧都被还原到了游戏之中，不得不说比起当时大部分猛打乱踢的游戏要超前不少。不过超前归超前，垃圾游戏却依然是垃圾游戏。只是玩家从中的确感受到了制作人（其实就是“波斯王子”的原创者Jordan Mechner）挖空心思想要完美表现出空手道的炽热的心。

如此一般的Kuso Game（有时

（左上图）北野武导演的游戏作品！标题画面十分诡异，那人像是个随处可见的上班族……
（左中图）GAME OVER时会出现葬礼画面，让人感到异常沉重而真切
（左下图）《蜡笔物理学》是一部很有趣的作品，解谜固然费神，但玩家经常会不顾关卡，在纸上信手乱画，仿佛回到童年







（右上图）《僵尸斯塔布斯》（Stubbs The Zombie，2006年），一款不靠血浆，但是依靠残肢断臂考验你胃口的游戏
（右下图）《电锯惊魂》的游戏版已经公布了二代





重要的B级风格游戏

毁灭战士

■Doom■id Software■1993年■PC

“在《毁灭战士》里，最安心的做法就是握住扳机。”

这部人尽皆知，由PC游戏史上最富传奇色彩的拍档——设计师John Romero以及传奇程序员John Carmack联手打造的FPS，其优越的手感、流畅的帧数、精致的关卡以及端起枪来扫射一切的摇滚态度，让每个人彻底湿了。不过由于id Software那里啥都不缺，就缺个文艺青年，所以《毁灭战士》的剧情糙到了一定境界：一群绝望的海军陆战队员身陷外星恶魔的重重包围中，不需要聪明才智，你唯有狠狠地去扁那些怪物才能逃出生天。科幻、奇幻不分家的故事让游戏血腥黑暗的美术风格又添上了浓浓的一笔，反有种别样的酷意。《毁灭战士》的精神还包括它让玩家随意修改的开放态度，并间接促成了美国军方专门开发了一款名为《Marine Doom》的军事模拟游戏，用来训练那些人高马大的海陆精英。同时它也因游戏史上著名的科隆比纳惨案（一位The Columbine High School的学生持枪杀死了一位老师和12位同学，并且他还钟爱《毁灭战士》）与John Romero的殒落而蒙上不少的阴影。摇摆在各种舆论之间的《毁灭战士》就像80年代那些愤世嫉俗的B级电影，一半走在明，一半走在暗。

腐尸之屋

■Splatterhouse■Namco■1988年/2003年/2010年■Arcade/PC/Console

没有人知道在整个80年代一直以比较健康的形象示人的Namco为什么会突然冒出制作一款“血浆游戏”的点子。或许是由于《黑色星期五》正值热映之际，乘观众的脑中还未挥去那个戴着冰球面具的杀人魔形象，Namco也想搞个属于自己的版本。《腐尸之屋》毫不掩饰自己对血浆片的崇拜之情，甚至连名字都带着“Splatter”字样（游戏应该直译成“血浆之屋”），内容十足血浆。游戏里玩家操纵着得到古老面具力量的肌肉男Rick（戴上面具后扮相酷似《黑色星期五》的Jason），用铁拳和各种随手抄来的家伙往僵尸身上招呼，最终目的是救回被抢走的恋人“珍妮花”（Jennifer）。

虽然主角以正面英雄形象示人，但他的动作可以说是野蛮之至，比起Jason有过之而无不及。可怜的僵尸们最体面的死法是被正面的冲拳打成肉饼，比较惨的如被木棍打击后粘在墙上。开肠剖肚、一刀两断、头被直接打飞等死法更是看到麻木（每种死法都会带来大量颜色奇特的血液）。游戏的场景也不会让人感到心情愉快，到处都是被腐蚀得只剩下半个身体的人，还在不断抽动着手臂，求生不得求死不能；还有人半吊在空中嘴里不断呕着绿色的排泄物……总之这部游戏对1988年的业界来说实在有些太过激进与重口了，但喜欢血浆片的胃部强健人士一定会打心底里Crazy一下！

D之食卓

■Dの食卓■Warp■1995年■3DO

对于饭野贤治这样一个在日本业界堪称奇才的制作人来说，有太多能够谈论的故事。比如与SONY反目成仇、制作盲人也能玩的游戏、在包装盒里附赠草的种子等等。但这一切都不如《D之食卓》为其带来的显赫声名。《D之食卓》是一个全CG游戏，与其说是游戏，不如说是一部紧张的互动电影，游戏中的任何画面都是由影像构成的，玩家需要做的就是选择行动，并使用道具来解开谜题。

游戏的规模很小，故事是主人公劳拉的父亲原是医院的院长，突然有一天一个接一个杀死了医院里的工作人员和患者，在警车的包围下，劳拉只身闯入病院，与父亲奇异的精神世界对抗。《D之食卓》值得一提的就是设立了两小时的时间限制。游戏本身并没有什么存档点，时间不断在流逝，玩家除了两小时内打通游戏外别无它法。除了对玩家精神上的压迫外，似乎也有对电影般长度和时间存在感的执着在里面。过场镜头带来的惊悚感十分干净漂亮，而适时加入类似QTE的即时反应也具有远见。

生化危机

■Biohazard/Resident Evil■Capcom■1996年/1997年■PS/PC

与现在设定越来越缜密、故事越发庞大的“生化危机”系列不同，《生化危机》的最初几作其实是个十分具有B级恐怖片气氛的小成本作品。这点从初代那个粗陋不堪甚至有些可笑的真人演出片头就可以明显感受到。《生化危机》最难能可贵的是准确地表达出了被僵尸围困的绝望感与封闭场景给人带来的精神压抑。以往有僵尸出马的游戏里，玩家基本上是以一种屠戮的态度来对付，思考的是如何漂亮地解决对手。而在《生化危机》里，却将从僵尸的虎口逃脱作为游戏最重要的技巧。这并不是说那些行动缓慢的家伙有多难打，只是玩家的弹药极端有限，很容易陷入只可逃不可战的境地。

在两年后的续作里，《生化危机》再次将AVG提升到了一个新的高度。采用的双主角流程互补的机制令游戏在剧情结构上无可匹敌。游戏使用了诸多《终结者》的桥段，风衣光头大叔自始至终都在追逐着主角不放，假死了多次，令人不禁想到冷酷的T-800。这点在《生化危机3》里被大幅强化成了追击者，固定的脚本追逐戏成了随机事件，令玩家无法预测自己的命运。

求生之路

■Left 4 Dead■Valve Software■2008年■PC/X360

具有阀门厂典型外包意味的作品，由Turtle Rock Studios开发。《求生之路》是一款运用Source引擎的多人Co-op射击游戏，主要目的是互帮互助，以便于能在僵尸横行的街道生存下来。游戏活用了Source引以为傲的光源效果，来突出昏暗中僵尸成群结队杀来的效果。不过这款游戏最大的特点还在于团队生存的概念上。当一位玩家死去后，其它玩家会明显感到自己火力不足，或是疗伤药包来不及包扎，所以为了让自己幸存，必须时刻照顾好队友。

这款游戏基本没有剧情可言，就像80年代的旧黄历一样，只是给玩家一个屠杀僵尸的借口，每关还配了一幅B级僵尸片风格的海报。同样以生存为主基调，《求生之路》的团队互利比《生化危机》这种剧情上的关联要直观得多，但与此同时它的恐怖感却大幅弱化。玩家对《求生之路》的印象更像是一个团队合作的战术游戏，而不是与恐怖僵尸为敌。不过尽管如此，《求生之路》依然令人上瘾。

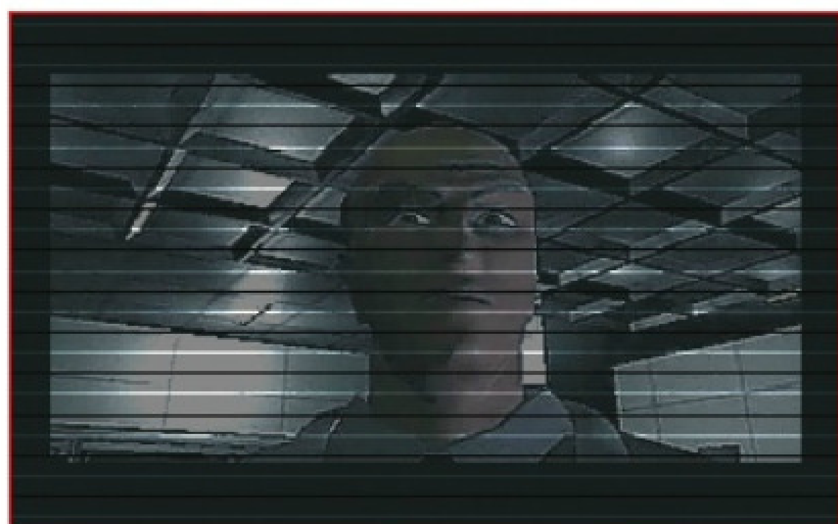
（左上图）《毁灭战士》是一群对游戏空前热情的摇滚宅男搞出来的，有一切你觉得酷的元素





（右上图）抄起霰弹枪，照着地狱恶魔的头轰过去，没有比这更让人心花怒放的了！
（右下图）《生化危机2》是旧时代"生化"的顶峰与里程碑，包括那个让人过目不忘的大眼睛







（左中图）《腐尸之屋》里的Rick已经不是单纯像Jason的问题了，他根本就是Jason！游戏的场景很恐怖且反胃，幸好玩家操纵的是一个更暴力的主角
（左下图）《D之食卓》对影像冲击力拿捏得恰到好处，玩家就像在看一部互动的小成本电影

也被细分为バカゲーム，笨瓜游戏之意）还有《偶像八犬传》（超展开，电波歌）、《北野武的挑战状》（Takeshi's Challeng，1986年）等等。其中《北野武的挑战状》顾名思义，是由至今依然非常著名的日本导演北野武监督的游戏，以各种怪异难点和脱力的设定著称，以折磨玩家的精神为乐。即便通关也只能得到一张苦着的脸，等5分钟后还会出现"在游戏上这么花心思有什么意义"的字样，仿佛将通关的玩家嘲讽了一番，实在让人有些哭笑不得。

Kuso Game很大一部分代表了游戏业早期制作人的自由精神（当时一般是制作人带着做好的游戏找发行商），与80年代的B级片导演有着异曲同工之妙。21世纪的独立游戏很大程度上继承了这一精神。投资规模很小、团队人员很少，制作周期很短，制作人也并非专业人士，但独立游戏界正是由于许多人对游戏疯狂的热爱才会如此繁荣，就像那时的B级片或独立电影的导演对于电影的爱一样。

新近兴起的独立游戏，比起过去的时代显得更为奔放，可能性近乎无限地延伸着。因为这些制作人无需受到发行公司的约束，可以随心所欲地表现自己想要表现的题材与创意。从中涌现出不少令人震撼的佳作。比如《每天都是同一个梦》（Every Day The Same Dream，2009年）这部由Paolo Pedercini创作的Flash游戏，描写了一个上班族周而复始的每一天，但若玩家有意让他每天都做一件不同于昨日的小事，就能让他跳出这个轮回的怪圈。又如Petri Purho的《蜡笔物理学》（Crayon Physics Deluxe，2009年），玩家在一张泛黄的纸上随意涂画，形成各种物理效果。解谜只在其次，关键是游戏信手涂鸦的态度让人近乎有种回到童年的错觉。这些独立游戏所展现出的是3A级游戏永远无法表现的意味，正因为这些制作人可以随意地表达他们心中所想，才能在心灵深处打动玩家。

那么归根结底，所谓"B级"究竟蕴含着什么样的涵义？我想不外乎自由创作的精神、对艺术事业的热爱，但最重要的是随时保持着一颗娱乐的心。游戏不正是如此么？连自己的想法都无法表达，闷闷不乐地制作着流水线般产出的成品，又怎能激活玩家呢？



Randy Pitchford

"莽夫"历代记

一部《边境之地》与一大票高品质（同时也是高售价）DLC，让Gearbox Software迈入一线开发商行列。玩家们记住了Gearbox首席执行官Randall S. Pitchford II的大名，而他更喜欢别人称呼自己"Randy Pitchford"（Randy可解释为"色鬼""莽夫"）。







在Gearbox Software背景前的灿烂笑容，以及在PAX 2010上与采访者的合影（右下图）

■江苏 防弹手柄

在今年的西雅图电玩展（PAX 2010）上，Randy以Gearbox CEO的身份宣布《永远的毁灭公爵》（以下简称DNF）即将重生，"莽夫"的大名就像那位被誉为"永远也不可能再出场"的电玩界话题人物——毁灭公爵那样，一夜之间成了业界如雷贯耳的重量级角色。这个绰号揭开了掩盖在Randy"白面书生"外表下的粗鄙一面。就算是面对《连线》（Wired）这样的高端杂志，他依然是隔三差五就喷出F**k与S**k。

魔术大师

Randy生于1971年，当他渐渐长大时刚好赶上电子游戏的繁荣年代。11岁时，他就在安装有CP/M操作系统的英特尔8080微机上完成了一款文字冒险游戏的设计。除了编程，Randy还对魔术非常着迷，无师自通成为一名专业的魔术师，经常在好莱坞露天剧场表演各种绝活。在加州大学洛杉矶分校（UCLA）就读期间，这位性情中人在心情愉悦时，还会在校内的每间教室中进行他的巡回演出，因此同学们非常热衷哄这位魔术大师开心。Randy的另一个外号DuvalMagic，就是在这个时期获得的。

Randy毕业后加入了当时3D游戏的领军者——正处于鼎盛时期的3D Realms，首席执行官George Broussard（正是那位被很多玩家怀疑为"DNF谣言"的始作俑者）对这位后生相当赏识，将《毁灭公爵3D——核子风暴版》（Duke Nukem 3D: Atomic Edition，1996年）的开发任务交给了他。Randy没有辜负信任，独立完成了新增的第四章剧情（总计11关）的关卡设计和相关协调工作。毁灭公爵的狂放性格与典型的美式英雄特征，让Randy颇有惺惺相惜的感觉，尤其是以主视角方式体验自己亲手创造的关卡时，Randy仿佛幻化为了公爵本人。这种感情在他成为Gearbox掌门人后依旧强烈，这解释了他为什么在3D Realms倒闭后毫不犹豫地对DNF出手相救。

跳槽岁月

在完成处女作后，Randy意识到了3D Realms盛名之下的危机：由于自身独立公司的性质，3D Realms没有太多资源去进行新产品的开发。趁着《毁灭公爵3D》的热潮，3D Realms在两年不到的时间内，先后推出了9部资料片（连玩家自制关卡也被公司拿来打包出售），并且针对5个游戏平台开发了对应版本，工作量让整个团队疲于奔命。1997年在对DNF进行前期准备工作时，望着无数在当时堪称划时代但由于3D Realms的现状不可能完成的设计概念，Randy察觉到这部作品不会有个好结局。事实证明了他的判断：在花费了12年时间，主创George Broussard将个人存款几乎耗尽后，DNF从传说变成了笑话，曾经叱咤风云的3D Realms也被彻底拖垮了。

1997年5月，Randy投奔Rebel Boat Rocker工作室，遗憾的是，他所在的项目《基金战争》（Prax War）因发行商撤资胎死腹中，工作室也随之解散。因为上述两段经历，Randy意识到魔术师必须有属于自己的舞台与道具。1999年，他做出了人生最重要的一个决定：成立一家属于自己的游戏开发公司。他与已经宣布倒闭的Rebel Boat Rocker的4位同事——Brian Martel、Stephen Bahl、Landon Montgomery和Rob Heironimus一道，在德州小城普拉诺（Plano）成立了Gearbox Software。

持家有道

3D Realms的经历带给Randy一条宝贵的教训——中小型游戏制作公司不能好高骛远，追求过于庞大而完美的计划，这是有限的资源所不允许的，类似DNF这样的"超现实"作品，如果缺乏财力支持无异于选择自杀；挂靠到大的发行公司，争取到一些有前途的项目，确实可以得到大老板们的持续输血，但公司独立性会受到影响。Randy想了个两全其美的办法：专为大公司外包制作大作资料片，这样既保证了开发经费，又能在成熟的游戏框架下锦上添花。他们先后为Valve Software的"半衰期"（Half-Life）系列开发了一系列资料片，包括《反作用力》（Opposing Force）、《蓝移》（Blue Shift）、《衰减》（Decay），以及PS2和DC的移植工作。Gearbox还参与了《反恐精英》商业化的全过程，并全权制作了《反恐精英——零点地带》（Counter-Strike: Condition Zero）。

就像Gearbox的原意"变速箱"那样，Randy总可以找到最佳换挡时机，让引擎的动力输出始终处于最优状态。站稳脚跟后，Gearbox开始发力了：2003年推出的《战火兄弟连》（Brothers in Arms）不仅仅获得玩家好评，而且美国对外战争老兵协会（VFW）、D-Day国家博物馆、巴顿将军纪念基金会，甚至是西点军校的学究们也对它浓缩的历史赞誉有加。至于被誉为"Mad Max+'大菠萝'"的射击游戏《边境之地》（Borderlands），更是创下了公司的销售奇迹，让Gearbox进入了崭新时代。

爱赌才赢

DNF宣布停止制作后，劳资双方（3D Realms同Take-Two）都以对方违反合同为由将对方告上法庭，开始口水大战。Randy想到的却是将公爵大人从坟墓里面拯救出来。既然Take-Two拥有DNF的发行权，他们自然希望这个在12年时间里烧掉无数资金的作品至少可以有个发卖的结局，好歹挽回一点损失，但因为与3D Realms的关系已经彻底破裂，再给George Broussard一笔钱让他完成游戏，近乎天方夜谭——就算Take-Two愿意丢出"嗟来之食"，3D Realms也不会接受。

在这两个水火不容的公司间，Gearbox实现了一次完美的斡旋：不仅Randy与George Broussard有不错的私人关系，Gearbox的许多员工都来自于3D Reamls，对毁灭公爵共同的感情，让他们亲如一家。当然，《边境之地》的业绩也让并非全资子公司的Gearbox拥有了很大的发言权。这样的优势，让Randy成了势不两立的双方同时信任的人。Randy自掏腰包，说服George Broussard将DNF的版权出售给Gearbox，将这笔钱作为他的新工作室Triptych Games的启动资金。同时又搞定了Take-Two董事会中那些认为DNF是个"魔咒"的家伙。Take-Two最终同意发行这款游戏，但他们不会出资去收拾3D Realms那群叛将留下的烂摊子，Gearbox必须拿出自己全部的资源将公爵救活。

"这是一次赌博，坦白讲，我的决定连工作室中的一些人都表示反对，因为这的确违反了Gearbox谨小慎微的运营风格，面临着极大的风险。但做为3D Realms、Gearbox和全世界猛男们共同的图腾，将毁灭公爵从地狱拯救回来，这个行动确实值得我们为之一搏！" P



（右上图）现在看来，Randy的3D Realms经历得到了回报

（右下图）有了《边境之地》这么拿手的游戏，而且是所有美术资源到位之后又重制成卡通渲染风格游戏的魄力，到游戏开发者论坛上也底气足

（左上图）Randy（右二）的家接待了一群朋友，这次聚会讨论的主题是《光环》的PC版

（左下图）身为《忍者龙剑传》的爱好者，Randy还用《毁灭公爵3D》的引擎，倒腾出了《影子战士》这样一部主视角的忍者动作游戏







废土生存必备品

枪，枪，还有枪

他隐藏在灌木丛中，机械瞄准具已经稳稳地将那个穿着外骨骼的身影套在当中。所有的FPS游戏都是这样简单无脑，只要对准目标的头部点下鼠标，枪身一震，对方就会应声而——不，他明明对准了目标，子弹却打偏了！



换句话说，不看攻略、不乱用MOD的话，想要品尝这瓶藏于深巷中的美酒，你得提着把破烂猎枪在乌克兰的荒野中钻上很长一段时间

■湖南 兔子半妖

他隐藏在灌木丛中，机械瞄准具已经稳稳地将那个穿着外骨骼的身影套在当中。所有的FPS游戏都是这样简单无脑，只要对准目标的头部点下鼠标，枪身一震，对方就会应声而——不，他明明对准了目标，子弹却打偏了！喵的，这是什么烂游戏啊！准星全都消极怠工了吧？

是的，本篇文字我们要喷一下那些枪枪枪和类枪枪枪游戏中的武器设定。怎么你觉得没什么可喷？嗯，那么继续往下看吧！同时不要把“喷”一定理解成贬义词……

毛子就是不够友好！酒香也怕巷子深的《潜行者》

根据广大切尔诺贝利挖坑爱好者们交流的结果，大部分拿到“潜行者”（S.T.A.L.K.E.R.）系列游戏却没能坚持下去的玩家都有类似开头那段描述的经历。一大帮卡拉什尼科夫的狂热崇拜者带着对俄制武器，尤其是老卡那几款AK的满腔热情投入到这款游戏中，却还没拿到任何一款AK就已经被消极怠工的准星击败了——他们绝望地把那把可怜的PPM小手枪对准了狂奔而来的盲犬、野猪、土匪乃至意图杀人灭口的军方人员，结果是拖曳着光芒的子弹带着诡异的弹道坠向地面，让人不得不怀疑是不是自己投出的垒球都能飞得更快更远。随后，狗牙猪齿子弹榴弹的各种反击，让这些可怜人惊呼受骗上当：“‘毛子’出的游戏果然不能玩！”甚至还爆出了“潜行者”呕吐症之类的神奇临床症状——总之，他们就直接把这好几个GB的数据来了个华丽的Shift+D，也就是俗称的“怒删”。

当然，也有人艰苦朴素地用PPM和土制猎枪在广袤的乌克兰沼泽中求生，也毫无疑问地得到了回报。在这款“不幸带上了许多瑕疵的神作”中，他们发现自己入手的神武器越来越多，从大路货Viper 5微型冲锋枪（就是HK的MP5，以下对武器的描述都是用现实中的名称）和AK74M2突击步枪到华丽的SPAS-12霰弹枪和德拉贡诺夫SVD狙击步枪，乃至是堪称神器的G36突击步枪和VSS无声狙击步枪，装备也换成了Seva生化防护服和强劲的外骨骼。但这些装备精良的Master Stalkers仍有一点遗憾——准星在工作

时仍然不够认真，也许比以前认真了些，但VSS这种神器射出的9×39毫米SP5消音弹对大地的眷恋仍然胜过了对敌人的热爱。

他们不禁要问，这帮斯拉夫人跟准星有仇么？亦或是他们玩CS时枪法太烂，以至于要搞出这么一款游戏来报复所有枪法精准的玩家？事实上，也有人试图点醒他们：你们当武器改造系统是假的么！

无错！难道你们当武器改造系统是假的么！

如果你不了解毛子们实实在在的性格，大可拜读《大众软件》9月中那篇无比强力的《咖啡，茶，还是伏特加？——俄罗斯游戏业杂谈》。然后你就明白，毛子不喜欢傲娇，不喜欢纠结，也从来不卖萌。他们的武器改造系统不像英米鬼畜玻璃渣之流鼓捣出的玩意，需要那种纠结很久才能到手的稀有材料；更不像公鸡国育碧弄出的武器改造，统统都是加威力、加射程、加弹量、加瞄准具或消音器，完全没有惊喜；至于卢瑟的思密达国人模式，毛子就更看不上啦，改造还有几率把武器弄坏，你坑爹啊！

枪械爱好者们对武器+子弹的各种组合有各自的喜好，11.43弹（就是美国人最喜欢的.45 ACP啦）的粉丝们认为只有自家宝贝才有足够的停止作用，9毫米帕弹的爱好者却对.45枪械相对较小的弹容量嗤之以鼻；深爱卡老爷的糙汉直男枪和7.62弹的国人对英米鬼畜的5.56弹及其发射用具不屑一顾，四处传播美军扔掉M16换AK47的地摊小报消息（请冷静地思考一下，在视野不佳的越南丛林中传出了敌方制式武器的射击声，紧张的美军士兵会做些什么——在这种情况下你还会换用AK47？），然则坚定的美粉则抬出了各种子弹射击明胶后的效果图，表明俄制7.62弹武器轰杀敌人的效果根本不如5.56弹。

不过，膜拜实用主义大神的毛子才不屑这些无谓的门派之争。在他们看来，只要是能最快最准地在敌人身上制造许多弹孔的枪就是好枪。实现这个目标的途径有两条：1.让枪打得更准，保证每发子弹都和敌人亲密接触；2.在单位时间内向敌人喷洒尽可能多的弹药，这样总有子弹会蒙中敌人。在这种直接到恐怖的实用主义思路指导下，《潜行者》这个游戏的武器改造选项也实用到了十分骇人的程度——消音、加挂榴弹、更换枪管、提高射速、提高精确度、提高稳定性、降低后坐力、改善弹道、增加弹量——你们看，几乎没有什么花哨的选项。即使是某些枪支特有的改造选项也都实用得吓人，所谓的“热成像仪”根本没去做什么热成像仪的视觉效果，而是直接给视野内的目标套个大框，表明“请向此处疯狂扫射”！

啊，请不要把“实用主义”理解为简单粗糙，《潜行者》中的武器改造系统堪称FPS游戏中最为出色的设定之一。通过在若干个互斥的改造选项中进行选择，玩家可以把手中简单的武器改造得完全符合自己的作战风格。G36突击步枪可以被改造成堪比狙击步枪的精确步枪，也可以被改造成中距离绝不脱靶的扫射利器；看上

（左上图）小嘴AKS74U？便要你在5.45弹的轰击下变成渣呀！
（左中图）有个很有趣的细节，拿的武器过于强力后，某些变异生物会自行退散……
（左下图）很多玩家抱怨只有高斯步枪才能完美地完成这个暗杀任务，其实改进后的SVD也能胜任









（右上图）即使是最垃圾的MP5在改进后也能轻松消灭装备外骨骼的雇佣兵小队
（右下图）这就是传说中的神枪AS Val，这样是当狙击步枪用，卸了瞄准具提高射速就可以做消音冲锋枪



去普普通通的紧凑型USP手枪在完全改造后，足以对付沼泽吸血怪这种通常需要用自动霰弹枪来对付的牲口；几乎从来就打不准的AKS74U全面强化射速后成了一种疯狂喷射5.45弹的割草机器，2秒内喷出的40枚子弹足够把那些眼神不好凑上来惹事的家伙变成筛子；全面提升精确度和稳定性的AS "Val"消音突击步枪比VSS这种专业的狙击步枪更加精准，射速更高、弹量更大，还具备了通过更换瞄准具来适应不同环境的优势。一言以概之，《潜行者》的武器改造系统所追求的不是"+12的战锤"之类的数据流逆天神器，而是符合使用者自己偏好的武器——你要近战，狙击步枪也能近战；你要远程点射，突击步枪也照样能胜任远距离穿孔的任务。

遗憾的是，对不看攻略以及看了不好的攻略的新手而言，《潜行者》的武器改造系统入门相当不友好——在《切尔诺贝利的阴影》（Shadow of Chernobyl）和《晴空》（Clear Sky）这两部作品中，完成武器改造需要对应的U盘；在《普里皮亚季的召唤》（Call of Pripyat）中，完成武器改造需要给技师提供必要的工具——要知道，《潜行者》里的好东西都藏得非常诡异，不是嘛。

换句话说，不看攻略、不乱用MOD的话，想要品尝这瓶藏于深巷中的美酒，你得提着把破烂猎枪在乌克兰的荒野中钻上很长一段时间。

想夸你却又浑身乏力
绝非高配置要求的《地下铁2033》

那边的拐角上有一具尸体。在核战过后的地铁系统中，尸体可能意味着很多东西——跳大神的超自然现象、意欲捕食活人的变异生物、杀人不眨眼的强盗和敌对组织，但最重要的，是尸体意味着可能会有珍贵的弹药、急救包、防毒面具过滤罩之类的补给品。我们这辈子第一次出远门就杀得强盗、光头党、秘密警察和变异鼹鼠们纷纷扑街的天才少年阿尔乔姆（Artyom）同学狂喜地奔向那具尸体，眼中闪烁着贪婪的光芒——他猛地抄起那把似乎填满子弹的AK74步枪，拉开弹夹。

屏幕右下角闪了一下，5.45毫米子弹+1。无错，那把AK74步枪里只有一枚子弹，只有一枚子弹，只有一枚子弹……

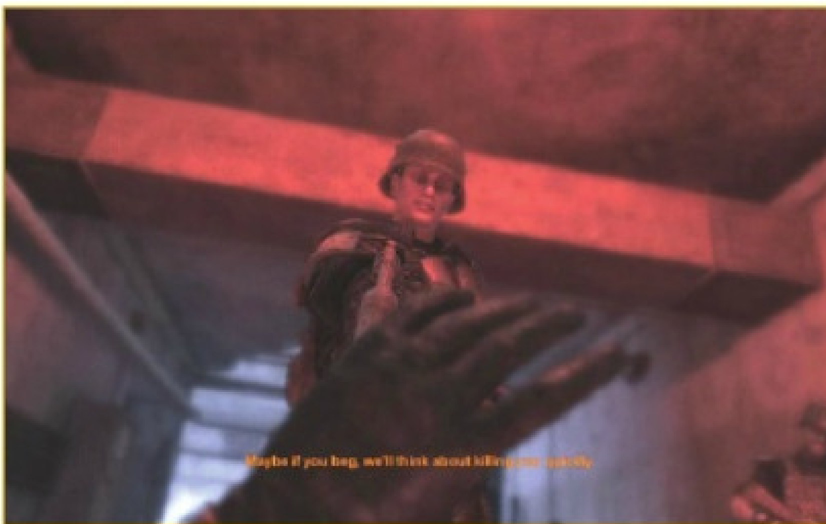
《地下铁2033》其实不是个疯狂吃配置的游戏，话说我的GTX260显卡大夏天跑这游戏开全高都不用开空调，和"孤岛"系列将它变成显卡煎蛋器相比实在厚道；但更重要的是，《地下铁2033》是个非常好玩的游戏，丝毫不逊于"使命召唤"的电影式叙事手法能在一开始就吸引住玩家的眼球。在废墟中潜行的主角戴着夜视镜，穿着全套的战斗服，手持华丽成渣的AK2012无托步枪（实则是类似FN-P90的无托步枪卡拉什尼科夫

（右上图）武装到了牙齿的莫斯科地铁漫游者，搞笑的是，这个以"地铁"为名的游戏中出现的地铁场景比《地狱之门——伦敦》要少得多
（右中图）游戏中最搞笑的场景：两个全副武装的第四帝国士兵被乌尔曼（Ulman）大叔两刀搞定，留下了"我最喜欢坏蛋的原因就是他们在开枪前总要说一堆废话"这句名言
（右下图）最强大的重武器——车载重型喷火器



（左上图）夜视镜、防毒面罩、消音武器、急救包，再带上一辆加装机枪的铁轨车，这就是地铁旅游的完美装备啦！
（左下图）本作对气氛的塑造可谓一流，玩到这个地方大部分人都有点肾上腺素加快分泌









2012，经常被误传成斯太尔的Aug，你们看看CS这游戏的流毒有多广啊），消音器、瞄准具、激光指示器一应俱全。同样全副武装的队友，提供支援的战车，蜂拥而至的变异野兽和呼啸着掀翻战车的巨型飞行怪物共同描绘出了一场绝望的战斗。

游戏的序章便使用了向来最勾眼球的倒叙手法。屏幕一黑，时间回到了7天前，7天前的阿尔乔姆还是某地铁站“扛把子”（Alex）的干儿子，有干爹罩着从来没经历过啥风浪。这天干爹的朋友“猎手”（Hunter）前来造访，却遭遇了变异鼹鼠“噪音兽”（Telepathic Mutants）的袭击。于是猎手掏出了华丽的VSV（貌似用5.45弹的VSS），干爹掏出了实在的AK74，还顺便递给阿尔乔姆一把手枪，一把.44左轮手枪。这个时候，你做何感想？你便做何感想呀！

前去追击黑暗异种的猎手一去不回，而从未出过门的阿尔乔姆为了对猎手的承诺，瞒着干爹溜出了相对安全的地铁站。出站前领土制冲锋枪时，管军械的眼睛宅对少年说：“这货威力小、精度差，枪管很快就会过热，所以被我们叫做杂种枪（Bastard）！”。于是主角“内牛满面”，幸好在押镖的过程中弄到了一把皮实可靠的双筒猎枪，两发12号霰弹贴脸轰杀的威武效果多少让这小子有些安慰。

之后阿尔乔姆认识了貌似黑道大叔的波旁（Bourbon），波旁大呼“少年，你来你来”，并以自己的AK74作为报酬雇佣他给自己当跟班。这时阿尔乔姆终于发现2033年的武器库不是那么土鳖无聊，除了常见的土制冲锋枪、左轮、AK74和猎枪外，公然还有打钢珠弹的“气狗”、手动填弹无比麻烦的自动霰弹枪、沾到躯干就死戳中四肢无效的飞刀，而且左轮可以加装枪托，土制冲锋枪可以加装消音器，不禁令人对即将到来的战斗充满期待……

不幸的是黑道大叔被强盗虐死，阿尔乔姆为他报仇后结识了浑身挂满凶器的江湖前辈卡恩（Khan）老大爷，由此本作庞大的武器库逐渐展现在玩家面前：单是一把左轮就有消音器、瞄准具、加长枪管和加装枪托4个配件，加装刺刀的自动霰弹枪可以让人充分体会一枪轰在怪物脸上还顺手补上一刺刀的快感，AK74、VSV、钢珠枪和钢针枪都可以加装瞄准具，尤其是VSV和AK2012简直改造得堪比圣诞树。更加难得的是，这游戏里没有什么真正意义上的烂枪——左轮从头到尾都是一把实用的好枪，AK74和自动霰弹枪绝对是硬轰流糙汉的最爱，VSV和钢针枪可以陪着潜行流的暗杀者们猥琐全程，AK2012则是老少咸宜。即便是钢珠枪和土制冲锋枪这两个被大多数玩家放弃的武器也同样算是“实用”，前者近战不输给高级枪械，后者入手早而且是消音武器。

但玩到这个时候，很多人有种莫名其妙想骂人的感觉。因为，这个游戏的武器系统好像有点不对劲啊……

首先是武器的配件，这游戏里武器的配件是没法取下来的。所以就会有下面这种十分纠结的场面——你的

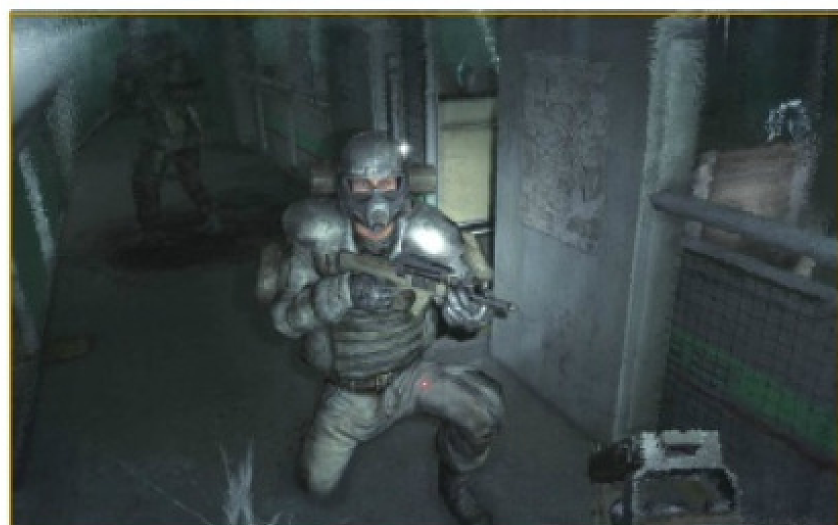
（左上图）游戏中最让人感动的一场战斗，虽然装备简陋但仍为了保卫家人和朋友战斗到死的地穴之子小队
（左中图）米勒（Miller）上校的电击枪得在DLC中取得
（左下图）传说中的AK2012，确实很像Aug，难怪被错认



（右上图）威力巨大之钢针枪，这东西沾到人的躯干就能见血封喉，潜行打法的最佳武器
（右下图）噪音兽的伏击，这个时候你会恨不得自己身上挂满了左轮、AK、自动霰弹枪和钢针枪









手中有一把加长枪管和枪托的左轮，无疑是把好枪，而你面前的武器柜里有一把加长枪管和枪托还安装了瞄准具和消音器的左轮，要不要换掉手中的左轮呢？武器柜里那把枪性能和手中这把相同，还能胜任无声狙击的任务，但与怪物搏斗时，消音器没有用，瞄准具完全就是个累赘。要是能卸掉瞄准具，必要时再装上去多好？

其次是武器栏的设置。主角能携带的枪械有左轮、自动武器和特殊武器，前两者基本没有问题，但特殊武器只能容纳一把枪，这样麻烦就来了。钢针枪一击必杀的威力（当然猩猩图书馆员和飞行恶魔要硬一点）、消声的特性以及可回收的弹药让人爱不释手；自动霰弹枪霸道的威力、充足的弹药和坚挺的刺刀则是对抗变异生物时的上佳选择。可这两把枪共用一个武器栏的，选了一个，就意味着放弃另一个。选择了自动霰弹枪，玩家就得考虑要不要和猩猩兄正面对打；选择了钢针枪，玩家就要祈祷敌人和怪物在倒地时不要乱翻身把钢针给私吞了。

再次，游戏里所有的武器都能在游戏过程中捡到，不需要特意花“钱”去买。我第一次从安东（Andrew）那儿继承AK74和自动霰弹时挺感动，但后来花了大价钱买了VSV和AK2012却发现这些东西后来都有人送的时候，我顿时想到了一些不好的词汇……

最后，最叫人想要问候制作组亲人的是，最高难度下，敌人掉落的枪支只带一枚子弹！变异生物皮糙肉厚还不掉落子弹，后期满山遍野的第四帝国士兵戴着头盔面罩，除非正面打脸否则很难一枪解决。这么一来，最需要子弹的自动武器在前期和中期都处于严重弹药不足的情况。靠限制弹药来提高难度的游戏不是没见过，可这么限制的确实太囧了吧？玩了两三章的剧情，自动武器的弹药还塞不满一个弹夹，换了你做何感想？

光顾设计武器去了
忘了场景是啥的《地狱之门——伦敦》

面对潮水般张牙舞爪的各路怪物，那位穿着恶魔皮短裙的丰腴塑能师大姐看起来毫无使用法术的想法，她举起两个无论是攻击力还是精确度都不堪入目的瘟疫喷射器。鼠标点下，五六个元素新星在熙熙攘攘的散步怪物当中爆开，瞬间清场。

提起《地狱之门——伦敦》，听到的似乎都是诟病之辞——几乎全都集中在“简单”二字上的诟病之辞。有抱怨技能树过于简单的，就那么几个实用技能杀来杀去的；有抱怨这游戏场景过于简单的，应该被叫做《下水道之门——伦敦》。总之，很少有人能接受《地狱之门——伦敦》。

他们说的都没错，的确，这款游戏的场景设计过于简单——下水道、地铁站、街道废墟构成了90%的场景，

（右上图）高射速武器配合MOD的效果，一瞬间满大街都是横飞的子弹
（右中图）蜻蜓剑和电击剑都是能打出不良状态的怪武器
（右下图）矗立在地狱传送门外的神射手，这家伙装的是标准高伤害输出配置









（左上图）在刚开发的时候这就是一个圣殿骑士砍恶魔的游戏，无怪制作组花了那么多心思在武器上——武器花样不多的话这游戏就彻底没花样了
（左下图）虽然后来划分了6个职业，但旗舰工作室还是走火入魔地把精力全砸在了武器上



作为一个游戏流程颇长且主打网络联机的游戏而言，这确实简单到了可怕的程度。技能树过于单调——由“比尔·萝卜”大胖率领的这帮家伙继承了“暗黑2”的思路，如果你玩单机的话，每个人物只能依靠那几个实用的技能才能在后期生存下来，想玩花样的人得上欧美的服务器去联机。

但我要为这个游戏申辩一下——它的武器改造系统真的很好，即使是当年“暗黑2”的“符文之语”系统也无法与之媲美。在伦敦的地铁系统里抗击恶魔的战士们所依赖的是高度自由化的武器MOD系统——每件武器上都可能有1～8个插槽，通过在插槽中安装不同的MOD插件，就可以完全地改造一件武器的使用方法。

光看MOD插件的功能其实没多少创新，提高致命一击概率、提高致命一击伤害、穿透护盾、提升伤害、增加攻击范围等，这一干插件在其它游戏中都能找到原型。但与这些其它游戏不同的是，这些MOD插件的主要作用不是提高数值，而是改变武器的攻击方式。

以著名的稀有武器“李的火焰长枪”为例。这是一把高射速的火伤害突击步枪，对它最直接的改造就是加装足够的穿透护盾MOD后，全部加装提高伤害或致命一击概率的MOD，这样它就成了一把靠伤害和射速来硬轰敌人的暴力枪；但这游戏的后期Boss血量相当变态，靠硬轰很难，于是就有了最大化提高点燃几率的MOD思路——依靠按百分比扣血的燃烧轰击来迅速击杀MOD。当然，还有更加X疼的MOD思路，比如说在这把枪的6个MOD插槽里塞满“命中敌人时以X%几率引发XX元素新星”的插件，然后用这把射速达到600发/分钟的怪物去清理杂鱼，频繁触发的元素新星攻击能在数秒钟内清理一大片街道上的怪物。

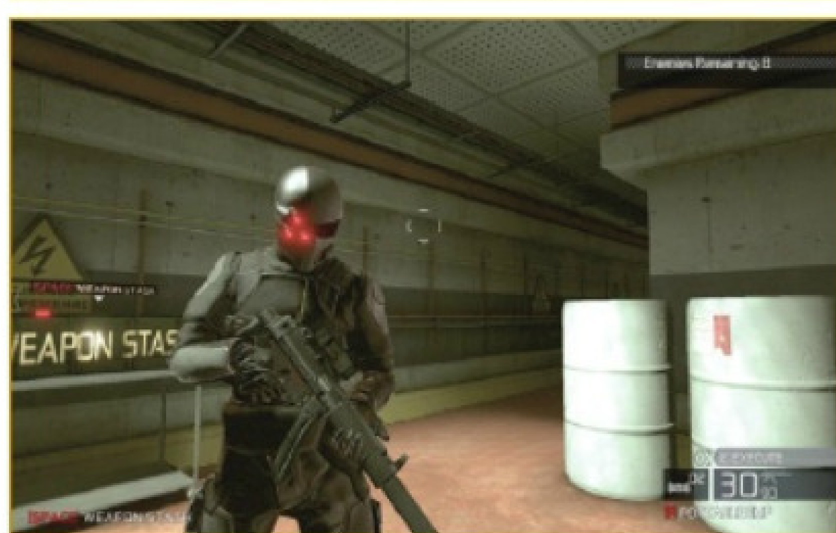
更要命的是这还不算完，《地狱之门——伦敦》中可供改造的武器远非寥寥数种。制作组为6个支派的职业各自设计出成堆的华丽铠甲之余，还顺便设计了我到现在也没弄清到底有多少种的武器。

这些武器间的区别不单只是数据上的差距，而是几乎完全不同的攻击方式，再搭配各式各样的MOD，其花样之繁杂堪称光怪陆离——竖琴音波枪有将敌人定在原地的功能，有人给它插了一堆强化电击强度的MOD，于是伦敦的废弃街道上多了一票被彻底困住的怪物，任由召唤师的恶魔仆役宰割；有人喜欢拿着几乎没有准确率可言的猛禽转管发射器、猫鼬电击枪和电击风暴枪在大街上晃荡，看到一群怪物不屑瞄准举枪就射，反正有触发跳弹的MOD解决问题；剑走偏锋的人爱上了诸如通过插在敌人身上的骨针吸取HP的灵能手枪“吸血鬼獠牙”、击中目标1秒后延时起爆的毒针枪和炎爆枪、在敌人身上插避雷针引天雷轰杀的雷击枪。总之，都是看似不够给力的烂枪，但是这类武器配合元素MOD都能轻松地让敌人陷入燃烧、电击和中毒之类的不良状态；有的圣殿骑士双持插满增加攻击范围MOD的新星枪——一种以使用者为中心爆出元素新星大范围清场的暴力货，在大街上狂奔若干圈引怪后瞬间洗地；最惊悚的莫过于某些暴力型塑能师，身穿重甲、点满毒甲，双持能攻击多个目标的“翡翠九头蛇”毒液弧阵枪，开着吸血诅咒冲进怪群，然后就看到怪物嘿嘿嘿地砍，他的HP嗖嗖嗖地向上涨，围观的怪物纷纷惊怒气绝而亡。

最后对《地狱之门——伦敦》做一个简短的评价——旗舰工作室大概把所有的心思都花在武器系统的设计上了，至于伦敦的场景，他们大概觉得欧美玩家没事去伦敦度个假后就可以尽情脑补了罢。如此这般，他们成就了这个在重复的地铁场景里以各种方式虐怪的悲剧游戏。P









（左上图）非要吐槽的话，育碧软件出品的游戏中，武器系统设计远不如人设那么用心
（左下图）这把MP5SD上的瞄准具是拆不下来的，近战请自重
（右上图）伤害低的武器不一定就不好用，这两把枪可以帮玩家省下不少血瓶
（右下图）塑能师的技能伤害是一个固定值，如何攻击最多的敌人就看玩家自己的武器搭配了

无人永生

Cate Archer的特工生涯

我们很高兴“无人永生”诞生在那个女性游戏角色渐渐崭露头角，却又不靠裸露和大腿刺激男性荷尔蒙的年代。是的，Cate Archer是一位女性，但你只能在那些过场动画里一睹女主角色彩鲜艳的漆皮紧身衣，以及包裹在那之下的动人曲线。

她性感而不妖娆，自信而不自满，幽默而不恶趣味，真是完美游戏女性的代表啊！



■湖北 莫格娜·黑杖

Cate Archer，全名Catherine Ann Archer，无论是名字还是口音，都流露着英国贵族的优雅气息，就连造型的最明显特征也是深色的复古短发，至于她的职业——英国反恐组织UNITY的特工，我们可以更通俗易懂地来形容——女性版James Bond。当游戏设计师Craig Hubbard在2000年创造《特工——无人永生》（The Operative: No One Lives Forever）这款游戏时，他未必脑子里真的清楚他都做了些什么。本身看起来，这不过是在没有007版权的情况下弄出来的山寨货，大概也就是个玩票吧。但是随着开发进程，Hubbard的小组喷涌出了惊人的灵感，最终让Cate Archer这个人物艳光四射。

独特品质

Cate在年幼时就失去了双亲，没有生活来源的她只能以偷窃为生。但所谓盗亦有道，Cate也有自己的原则：绝不对善良的人下手。Cate的违法行为引起了特工Bruno Lawrie的注意，在一次监视Cate的行动中，Cate居然轻而易举地逃离了Bruno的跟踪。Bruno十分欣赏她灵敏的身手和临危不乱的勇气，于是将她培养成一名优秀的UNITY特工。

没错，Cate不是个拥有迷人外表而灵魂空洞的躯壳，她聪明、自信、坚强，这构成了从事特殊工作最基本的素质。但最重要的是她还拥有丰富细腻的感情，无穷无尽的幽默感。她被融和进一个风格奇特又赚笑声又赚眼泪的故事里，最终让你平生难忘——她在一代中失去导师时流露出来的悲伤之情，就连屏幕外的我们都觉得痛心，这几乎让你忘了游戏前面数个小时里那种油然而生的嘻哈风格和幽默个性。

内涵！内涵！

《无人永生》的外表是一个典型

（左上图）《特工——无人永生》的主界面，一代的Cate颇有御姐风范
（左下图）《特工——无人永生》年度版封面
（右上图）Cate在《特工——无人永生》中的样貌是以女演员Mitzi Martin为原型设计的，此外，Mitzi Martin还担任了Cate的动作捕捉演员
（右下图）《特工——无人永生》：戏谑的元素不少，但绝不是无下限的恶搞















的FPS，间或稍带着些许潜入要素。它不意味着你必须像“细胞分裂”一样，从头到尾都要伏进潜出，以不杀一人的方式通关才能获得至高评价。关卡设计师们更在乎多样化的设计，除了潜入型关卡，还有骑摩托、越野车等当时新颖有趣的戏码，到达每个地方的方式也不止一种。在游戏中，玩家会跟随Cate小姐的脚步环游世界（让人想起来了那部同样在任务同时周游了大半个地球的Sydney——美剧《双面女间谍》的女主角）。从东柏林的小街到大雪覆盖的阿尔卑斯山，从美国的热带森林到热浪袭人的加勒比海，其中还包括各种小型场所，酒巴、餐厅、夜总会等等，你可以向聚集在这里的各色人物打听消息——也许是和任务有关的情报，也许只是诸如“今天的天气真不错啊”之类的闲聊。游戏的世界看起来十分饱满，还具有俏皮的风格，甚至有人专门收集那些无名NPC的囧对话，这倒是很符合那些喜欢探索的玩家的口味。

“无人永生”另一个出彩的地方在于它的武器设计。你看，就算变成女性，Cate也需要一个Q博士助阵，于是游戏中的道具可谓丰富得出奇，也奇特得出奇。真不知制作小组哪来的那么多鬼主意，还是Cate的女人身份比较容易做文章：从可以喷火的发胶到装有烟雾剂的香水瓶，从唇膏照相机到粉饼解码器，从开锁用的指甲剪到照明用的钥匙串……你会发现那些姑娘家的玩意被专家改造了后，全变成了高科技侦察道具。《无人永生2》中有了很多东方元素，于是你还能看到可以把尸体融化掉的神奇药粉（中国武侠小说里的化尸粉？）、悄然无声的弓弩、日本人特有的手里剑（Shuriken，忍者飞镖）等等。

连FPS中少不了的枪支都是五花八门，即使不是FPS中最齐全的，也是最新奇的了——你会想到睫毛膏也可以当电击枪用吗？即使是同一种武器装上不同的弹药后的作用也是大相径庭，是毒气弹还是跟踪弹？就要根据实际的情况选择了。对了，你还能设置陷阱。你看，往往在激烈的枪战里谁都有可能一个不留神吧？熟悉地使用陷阱不但事半功倍，也为游戏平添了不少乐趣：想不想看到敌人踩到香蕉皮前翻后仰的场面？别以为只有在电影里才有，如果你有兴趣的话，将香蕉皮扔在敌人经过的地方……然后挑个位置好好欣赏吧。

《无人永生》的一个新奇设定是关于升级的，说它是FPS+RPG的始祖之一并不为过。你可以通过完成任务或收集相关道具来获得升级点数，然后展开宏大的“改造Cate计划”：提高“枪法”的技能，会减少Cate在移动或爆炸中的不稳定性，令你击中敌人的机会大大增加；提高“道具”技能减少拆炸弹时间；提高“携带”技能可以让身姿轻盈的Cate装备更多弹药……是炮弹专家还是邦德式女007，原来也是能依靠你的喜好来决定的。

电影元素

好吧，即便如此，如果你是个无视故事的FPS玩家，《无人永生》对你来说无非是一款当年十分流行的潜





（左上图）《无人永生2》中Cate的“化妆包”。好吧，它们其实分别是唇膏照相机、发胶电焊枪、粉饼解码盒、甲壳虫窃听器
（左下图）这是二代开头的一个噱头，但是毒镖、日本刀都没有用，Cate是有主角光环的呀！
（右上图）还记得机器猫咪吧？有敌人靠近就会冲上去同归于尽……
（右中图）嗯……这个冷笑话有助于你理解整个系列的基调：Have a nice DEATH！
（右下图）阿三兄弟，来食个香蕉……

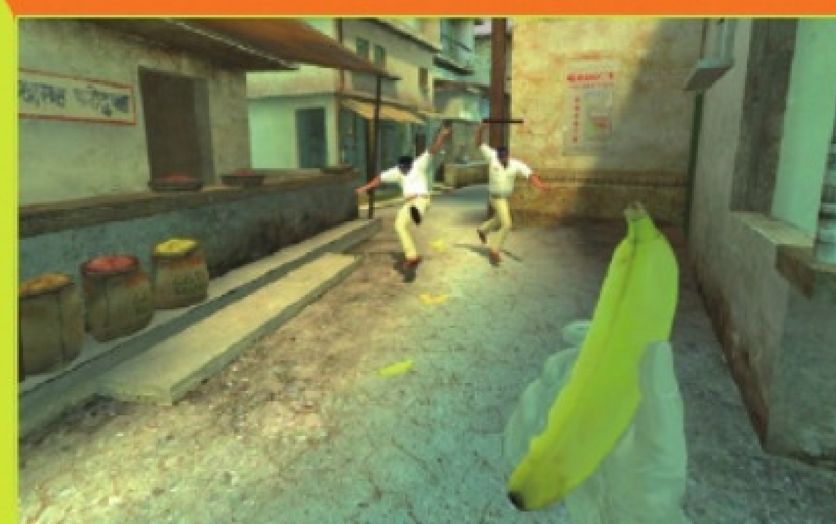












入型射击游戏而已。那种肌肉壮汉、重武器狂轰滥炸的Style过去后，就变成了Fisher大叔一脸阴沉、节奏缓慢的模样，欧美制作组们每年能做出一万个同样的东西，还不会让你觉得这不是一帮人弄的。可是，玩到《无人永生》的第一分钟你就会感到之前那些大众脸就全败了。

“无人永生”系列的故事发生在上世纪60年代，游戏从音乐到角色造型都渗透着那个时代的气息。如一代中的Boss之一——邪恶男爵夫人的造型，与喜剧电影《粉红豹》（The Pink Panther，1963年）中穿着时髦的探长夫人Madame Clouseau十分相似。游戏中的太空服则与1968年的科幻电影《2001太空漫游》（A Space Odyssey）中宇航员的穿着一模一样。

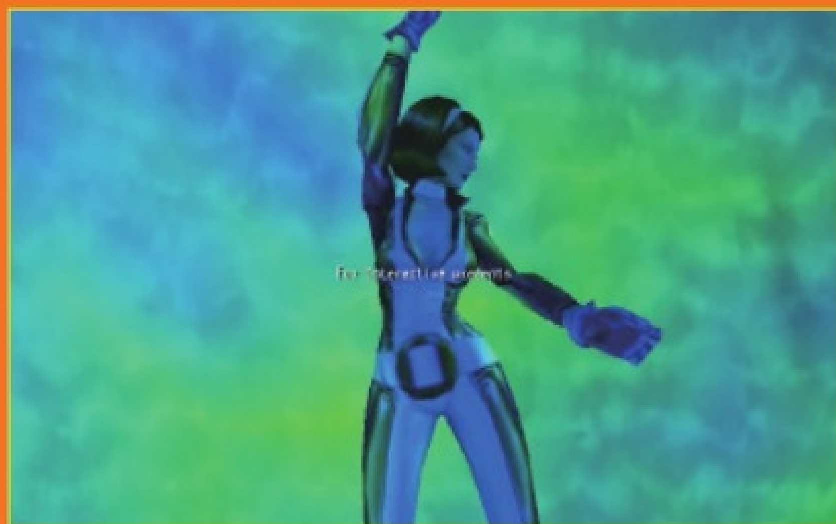
幽默的小设计贯穿游戏始终，如果你在游戏中手痒痒打了猴子造型的NPC，等待你的将是Game Over，原因是“不可攻击猿人”。而整个游戏中最大的悬念是，开发商Monolith Productions始终憋着不去解释经常在游戏中出现的“H.A.R.M.”标志是什么意思。或许有些这方面的暗示，比如当玩家获得一个可以改变角色造型的道具，发现它来自一个名为“多变发型俱乐部”（Hair Alternative Replacement Membership Club）的犯罪组织，简称“H.A.R.M.”……此外，在同为Monolith制作的恐怖FPS《极度恐慌》（F.E.A.R.）里，玩家在游戏初的一个场景中，可以看到一间挂有“H.A.R.M.”标志的工厂，仔细一读，原来是“热水器和电冰箱制造研究所”（Heater And Refrigerator Manufacturing）。

只有当后来Monolith愿意吐露详情的时候，你才会知道“无人永生”系列的诞生远没有看上去那么山寨和轻松。这是一个开发商找不到发行商“杯具”的附属产物。

艰难问世

是这样的，Monolith最初想出这个点子是在1998年的《Shogo: Mobile Armor Division》（一般被译作“升









（左上图）说到创意，一代的片头完全模仿了007电影的处理方式
（左下图）RPG式的“加点”
（右上图）美国西部、忍者、龙卷风，还能有比这更胡扯的情节吗？但它看起来还是蛮有趣的……











刚”）发售后，这款游戏本身充满遗憾，设计师Craig Hubbard也感到意犹未尽，期待在续集里作出完善。他们设想了一个同样采用日式动漫风格、基于任务模式的动作游戏，内容灵感来自上世纪60年代的老电影，比如《谍海飞龙》（Our Man Flint，1966年）。

就像我们前面提到的，Hubbard没有想到这个项目后来的命运。由于Monolith同时和4个发行商接洽，每家发行商对策划方案看法不同，他们就得不断地改变具体设计去迎合发行公司老爷们的想法。当最终Fox Interactive拿下发行权时，Monolith已经在日式漫画这个路子上干了好几个月，但那个迎合Fox的制作方案并不是这么规划的，Monolith自己也无力独自发行，最后公司CEO Jason "Jace" Hall果断终结了这个计划，以便拯救公司（但后来还是忍不住在《无人永生》二代和《极度恐慌》里揉进了一些东洋文化），然后，他们开始让这位特工变得更像是Cate Archer这个样子。他们甚至做了一些细致的设定，比如，虽然说着一口流行的英格兰口音，但Cate实际是一个苏格兰人（而她的配音演员则是个地道的华盛顿本地人）。

在早期一些资料里，就是这个让Fox很满意的方案设定也有所不同：主角还是一名特工，但是别惊讶，他可是一名男特工，这个叫做Adam Church的家伙来自英国“军情零处”（MI0）。初始的故事基本被保留在后来发行的游戏里：奇怪的“H.A.R.M.”组织、东德叛逃的科学家以及油然而生的幽默感。之所以后来改了又改，是因为Craig Hubbard觉得这么搞山寨的意味太严重了。他并不想让人一看这是007的翻版，仔细一玩还是恶搞007，于是主角就谋划成Cate Archer，她所效命的组织也跟军情六处无关了。

傲人风骨

《无人永生》二代发行至今已经8年了，从当时故事的结尾来看，这远远不是一个终点，但握有版权的Sierra Entertainment或Monolith看起来都不急着推出续集，在系列的外传《杀手杰克》（Contract J.A.C.K.）里，他们还把主角设计成了铁血硬汉（J.A.C.K.是Just Another Contract Killer的缩写），也许他们真的还是喜欢糙汉风格？

回忆这个短暂的系列，还是不能忽视007电影的影响力。James Bond电影也是从上世纪60年代开始拍摄的，“无人永生”的讨巧之处就是照单全收，从人物造型到轻松、罗曼蒂克式的特工故事，再到叙事风格和背景音乐都打下了007烙印——二代的故事描述的就是Cate为了阻止即将爆发的第三次世界大战而义无返顾地走上漫漫长路，Cate还有“死而复生”的超能力，这都是间谍片里用惯了桥段。但即使在8年之后看去，这仍旧没有什么可指摘的，看看曾经EA手里握有的007版权都改编出了些什么玩意，你便会对Cate Archer小姐的傲人风骨满怀敬意。P

劳拉·克劳馥与光之守护者

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

■策划 本刊编辑部
古墓丽影中文站 乌鸦
福建 风梦秋

精品 总评 8.9

制作	Crystal Dynamics
发行	Square Enix
类型	动作
语种	多国语言版

项目	评分
游戏性 Gameplay	9.5
上手精通 Difficulty	9.0
画面 Graphics	9.0
音效 Sound	8.0
创新 Creativity	9.5
剧情 Story	8.0

剧情与文化篇

1996年，Core Design将我早期冒险生涯中最重要的一段经历在《古墓丽影》中讲述了出来。自那以后，随着一代又一代《古墓丽影》的问世，我的一个又一个冒险故事也逐渐为人所知。但若以为《古墓丽影》中所讲述的就是我探险生涯的全部，那可就错了。

在《古墓丽影》的大故事之外，我的生活还充满了各种各样的小插曲。说是“小插曲”，并不因为它们无足轻重，而是它们忽然奏响，又很快结束。旋律虽然紧张，但却十分短暂。就像我在中美洲雨林中，与一位阿兹特克战友所经历的短短几个小时的冒险，那是一个鲜为人知的故事——《劳拉·克劳馥与光之守护者》的故事。

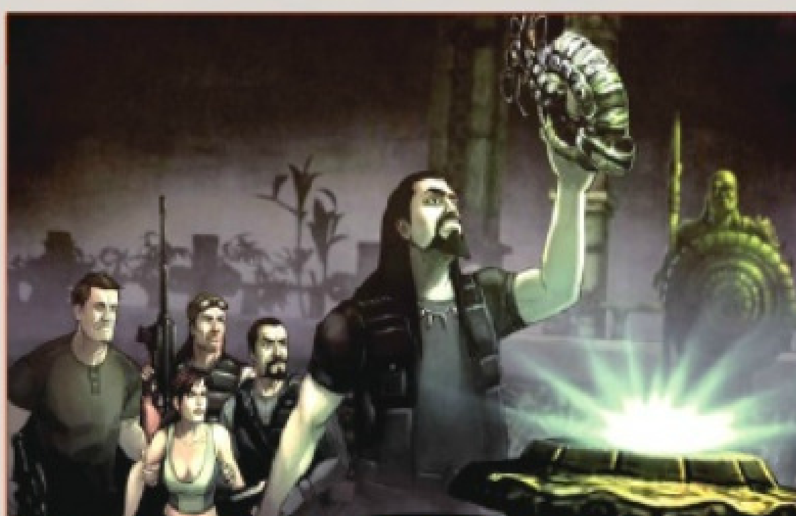
光之神庙

在阿兹特克神话中，现在被称为尤卡坦的地区曾经是一个古战场。在那里，光之守护者托泰克和追随他的人类与邪恶势力展开了一场激战。而邪恶势力的首领，则是黑暗之主索洛托。

据记载，索洛托借助了一件叫做烟之镜的神器，从炼狱中召唤出恐怖得难以言喻的强大军队，令托泰克在战斗中全军覆没。但托泰克自己活了下来，并且找到方法，将烟之镜的力量反射到索洛托的身上，把他封印在了烟之镜中。之后，托泰克的传人们建立起一个强大的帝国，直到后来毁于西班牙征服者之手。


我始终相信，没有什么会永远消失


在我的“帮助”下，威斯科终于找到了烟之镜


若非威斯科不知道索洛托一事，就是他不信邪


托泰克苏醒

关于烟之镜的去向，流传下来的古籍大多语焉不详，有的说它被藏在一个神秘的地方，最后不知所终，永远地消失了。

但我知道，没有什么会永远消失的。

就是这里！

在变幻莫测的中美洲雨林跋涉数周之后，我终于找到了烟之镜。

第一眼看去时它并无任何特别之处，但我知道，外表是会迷惑人的。

另一个看上去并无特别的，是一尊手持长矛和盾牌的战士雕像。然而在我看来，正对着烟之镜所在基座的他，就如监视着这件古代遗物的忠诚卫士。无论是他，还是古籍中记载的关于烟之镜的故事，都在提醒着我：不能贸然取走看似唾手可得的烟之镜。

我还没来得及有任何进一步的动作，身后就传来一阵响动。我被一群荷枪实弹的人包围了。

看起来他们也清楚不可以貌取物：虽然眼前这东西其貌不扬，但他们显然知道那就是他们遍寻不见的神器。

无须多问，我已经知道这些人会是谁。在搜寻烟之镜的旅程中，我早已对觊觎这件神器的势力心知肚明。

走上前去的正是军阀头目米克·威斯科。他已寻找烟之镜多年，但一直没能如愿。直到如今得到我的“帮助”。

眼看威斯科大大咧咧地取走烟之镜，我不由怀疑他并没有好好地阅读过典籍，看起来威斯科并不知道诅咒的存在——又或许他明明知道，却不相信。

不尊重古代传说的代价是惨重的。索洛托逃脱了出来，威斯科与他身边的几个手下瞬时毙命。

躲过索洛托的第一波攻击之后，我拔出了枪。但我知道我们的武器没法真正应付索洛托，唯一能够封印他的就是托泰克和烟之镜，而托泰克不知所终，烟之镜又在索洛托手里。

这时，烟之镜基座旁的雕像忽然复苏为人，他向索洛托宣战：“索洛托，你的对手是我！”


托泰克


索洛托

索洛托不屑道：“你不配，托泰克！”

原来，那尊雕像就是在封印索洛托之后就从记载中消失的光之守护者——托泰克。

托泰克举起了手中长矛：“你已经忘了上次我们的那场决战了吗？”

索洛托仍然不打算接受挑战：“新一天的黎明就要到来了。很快……无尽的黑暗就要永远笼罩这个世界！”

托泰克扔出了他的武器，他或许是顾忌到我正站在他和索洛托之间，而没能尽全力。总之，我闪身躲过了这支在我看来就是向着我飞来的长矛。但既然距离更近的我都能躲过这一击，又何况索洛托呢？

我回头看时，索洛托已经离开了，厚重的大门落下，我们被困在了这里。


“索洛托将血洗这个世界”

托泰克追到门边：“你不知道你们释放了什么。索洛托将血洗这个世界！”

也许我的确不应该寻找烟之镜，但现在更值得讨论的或许是另一个问题：“不用这么悲观，肯定还有办法挽回这一切。”

托泰克果然知道方法：“必须在黎明第一道曙光之前，把索洛托封印在烟之镜中带回这里。这是唯一的阻止他的方法！”

看起来时间紧迫，而现在我们面前还有一道大门挡着。

托泰克试图用长矛翘起大门：“退后，这不是女人干的活。”

我不知道托泰克这是照顾女性的体能还是轻视女性的头脑，但我确实知道该怎么对付这扇大门，而且威斯科还大方地给我留下了工具。

我从威斯科的弹药箱中取出了炸弹：“或许需要退后的是你，你不想烧坏那身漂亮的裙子吧。”——虽然我知道，那“裙子”其实是叫做maxtlatl的腰布，正是中美洲、尤其是阿兹特克传统服饰的一大标志。


来自阿兹特克典籍Ixtlilxochitl的人物形象，描绘的是阿兹特克重要城市特斯科克城的城主Nezahualpilli，腰间系着的就是中美洲特色服饰之一的腰布，在作为阿兹特克主要语言的纳瓦特尔语中，这腰布叫做maxtlatl。斗篷则叫做tilmatli，其材料和穿着方式可反映出穿着者所处阶层。脚上的凉鞋也几乎只有贵族才穿。

“请离开那扇门，炸弹的威力可要强于你的骄傲。”我把一枚炸弹交给托泰克，“这是我所用的魔法，只需把它丢下，然后离开。”

托泰克一点就通，我们顺利炸开了大门两侧的机关，开启了大门：“好了，去会会你的老朋友吧。”

托泰克跑在了前面：“我们得赶快，索洛托可不等人。”

多亏托泰克用盾牌挡在前面，我才能安然无恙地通过布满机关的走道。再次看到索洛托的时候，他正站在高处：“我被封印了两千年，现在正好拿你们的血来沐浴！”然后扬长而去。


“必须在黎明之前再次封印索洛托”

嗯……索洛托要洗澡，确实很符合阿兹特克习惯。阿兹特克人认为那不仅是身体的清洁，也是心灵的释放和保持健康活力的重要手段，甚至还能医治疾病以及帮助女性生育。阿兹特克诸神中有个主管洗浴的女神Temazcalteci，这在其他神话体系中并不多见，由此足以想像出洗澡在阿兹特克人生活中的地位。当年阿兹特克帝王蒙特祖马一天要洗两次澡，惊呆了从当时普遍不洗澡的欧洲而来的西班牙人。索洛托也像蒙特祖马的话，两千年不洗澡实在是很难受的事。只不过看样子索洛托是想泡澡了，而阿兹特克人更钟情于蒸气浴。索洛托是宁可放弃传统桑拿，也要享受一下泡在阿兹特克信仰中最为珍贵的祭神之物——人血中的感觉？

但他要拿我们的血，恐怕得派些更厉害的爪牙才行。


蒸气浴是阿兹特克人生活和宗教的重要组成部分，每个家庭都拥有蒸气浴室。来自阿兹特克典籍Zouche-Nuttall的这一图案，展示了一位重要女性进行生育的一幕。上方正中所描绘的是在阿兹特克语中被称为Temazcalli的蒸气浴室，浴室内外的柴、火和烟，则显示出蒸气浴室正在使用中。两侧是两位祈祷者，分别站在两座圣山之巅。中间在蒸气浴室下方的三个人则带来了献给神灵的贡品。

我已经体验过托泰克的盾牌的多种功用，而这次的战斗中，我才见识到了托泰克所持长矛的威力。虽然速度稍慢，但威力却不逊于我所惯用的双枪。

矛是阿兹特克战士最常使用的武器之一，他们称之为tepoztopilli，其


图上展示的是手持矛与盾的阿兹特克战士，矛尖的“锯齿”并非真正的锯齿，而是插在凹槽中的锋利的黑曜石刀片。身着兽皮的是属于阿兹特克一大精英武士阶层的美洲豹战士，另一大精英武士则是身着猎鹰装束的猎鹰战士。

顶端并非简单的尖锥，而是一个带凹槽的木质基座，凹槽中嵌入比外科手术刀更为锋利的黑曜石刀片。

阿兹特克长矛的特别之处还在于，那是远程攻击武器。就像托泰克在战斗中所展示的那样，阿兹特克人的长矛可用于投掷。他们发明了一种叫做“atlatl”的掷矛器来投掷长矛，可进行100米范围以上的远程攻击，较之近身攻击更具威力，足以刺穿16世纪初登陆中美洲的西班牙殖民者所装备的金属护具，甚至穿透他们的身体。



阿兹特克战士手持长矛与西班牙殖民者对峙。掷矛器是阿兹特克作战系统中的重要组成部分，也是西班牙殖民者最为害怕的一种武器。但此图并不能清晰看出其结构，仅能看到阿兹特克战士做出投掷姿势，所持长矛显然不是用于近身格斗。

然而托泰克的长矛与众不同。那是众神打造的，拥有强大的力量。投掷它也完全不需要掷矛器的辅助。

索洛托的喽啰并没有给我们造成多大的干扰，但我还是过于轻视了索洛托的手段。他不但拥有数不尽的妖魔鬼怪来使唤，还有厉害的东西等着我们——进入一扇石门之后，身后的大门立刻关闭，区域内的机关启动，火焰向我们袭来。这里没有可躲避的空间，被烧到就是死路一条。我的天！“我是在做梦吧！”

托泰克则毫不留情地告诉我：“这是索洛托的陷阱。”

幸而我们很快找到了破绽，毁掉了机关。

正在高处平台的索洛托或许是想欣赏我们的死亡，结果却看到他不愿看到的那一幕。

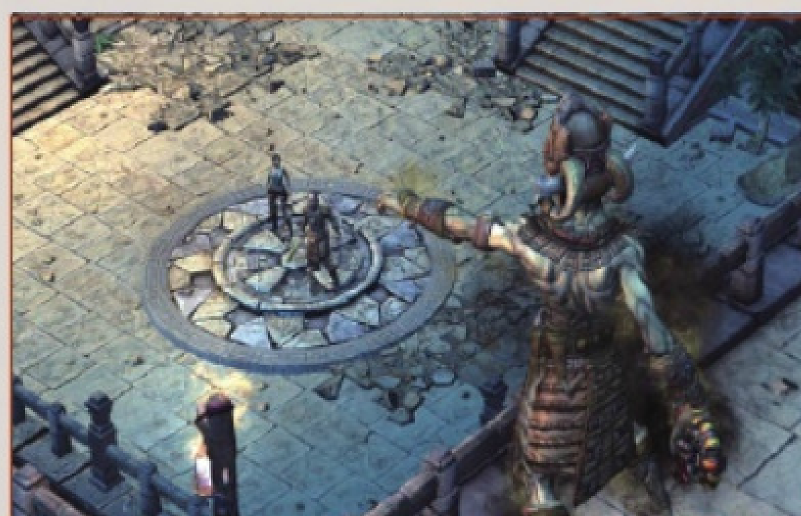


“退后，这不是女人干的活”

“姆……真是让我大开眼界的人。”他指着我说，“你够资格为我好好效力。”



“或许需要退后的是你，你不想烧坏那身漂亮的裙子吧。”



“我被封印了两千年，现在正好拿你们的血来沐浴！”

我一字一顿地答复他：“你、休、想。”

索洛托的想法变得真快：“那我就剥下你那张苍白的嫩皮来做长袍。”

“我们走着瞧。”

索洛托没有再回答我，狞笑着离开了。

我完全不认为索洛托的威胁只是在逞口舌之快。阿兹特克人的血腥祭祀本就举世闻名，而他们的祭祀活动并不限于剖胸挖心。心脏只是献给太阳神的祭品，献给其他的神则用别的东西，包括人皮。传说春神曾经割下自己的皮肤而贡献出玉米这一重要作物，因此阿兹特克人以人皮敬献春神。每年春分，春神的祭司完整剥下活人人皮后，直接将血淋淋的整张人皮披在身上四处走动，20天之后才将人皮烧毁。干裂的人皮遇火之后，劈啪作响，回荡于整个春神神庙和广场。

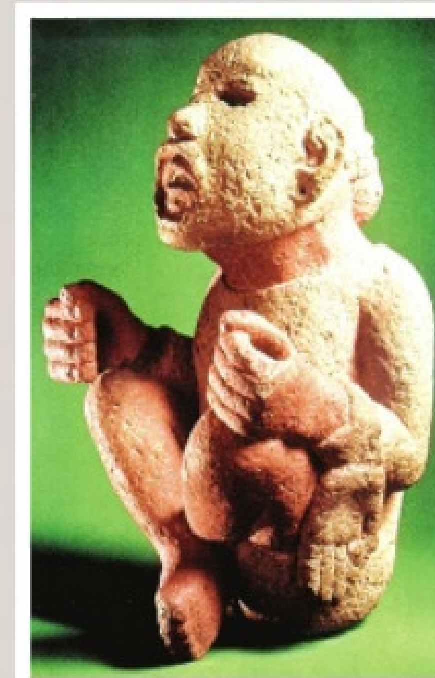


索洛托的火焰陷阱



索洛托：不为我做事，就剥你的皮

在一些阿兹特克艺术品中，就描绘出披着人皮的神祇形象，连脸皮都做成了面具。一般人看来这过于残忍和血腥，但如果是索洛托的话，应该是很合他的胃口的。



披着人皮衣的春之神，象征着蜕皮重生之力。阿兹特克人认为世界的诞生得益于众神的牺牲，例如这一纪元的太阳是众神挖出心脏奉献鲜血才能运动，而最初的玉米则由于这位神明割下了自己的皮肤才能生长。因此阿兹特克人便以人心献给太阳神，以人皮献给春神，用此类活人献祭来偿还众神的牺牲并取悦诸神，维持世界的正常运作。

从索洛托一再回避与我们的直接交战，就知道他目前还没有恢复力量，但我感觉索洛托也不会就那么走开。

果然身后的石墙有了动静，一个浑身肌肉的壮家伙撞开了石墙。哦，我的天哪。还真是没完没了。

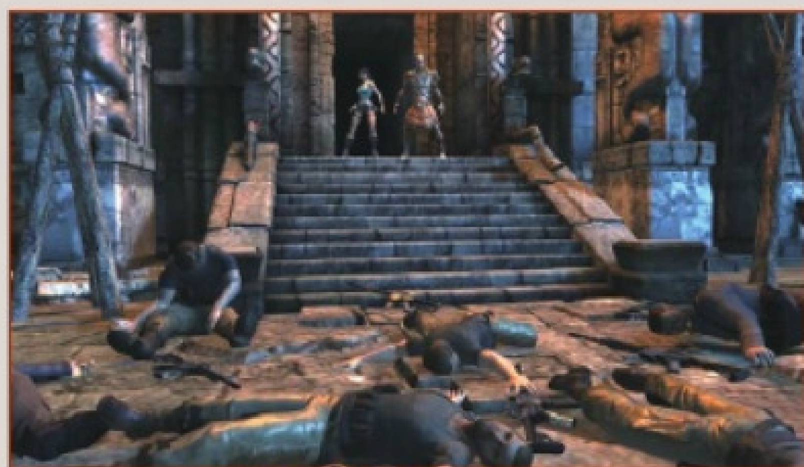
但他仍然不是我和托泰克的对手，没能阻止我们追踪索洛托的步伐。

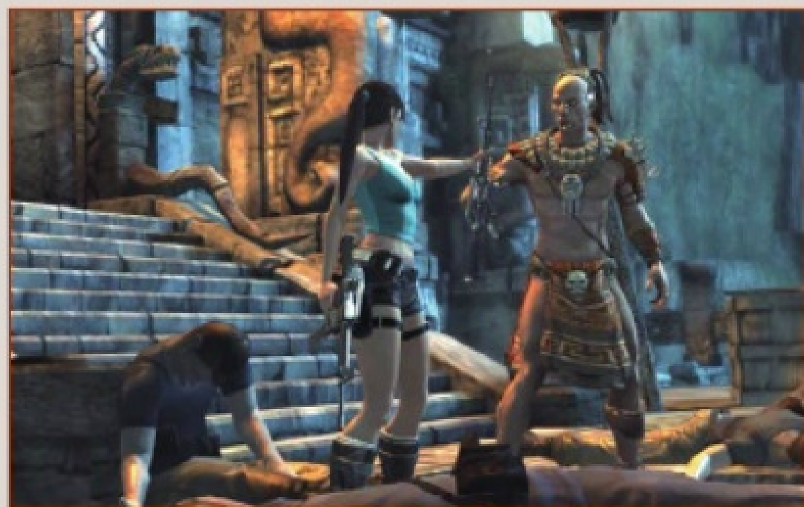
追踪索洛托

我们走出光之神庙时，只见周围到处都是尸体——威斯科的人都死了，成了那些怪物的爪下冤魂。威斯科费尽心思寻找烟之镜，也许是自以为可以控制烟之镜，将黑暗力量为己所用，但结果却是白白送上了自己和手下的性命。

我捡起两支枪，一支交给了托泰克：“我想，现在是时候来升级一下你的装备了。”虽然托泰克的长矛不可小视，但与各种各样的热兵器相比，或是速度稍逊，或是威力不足。我觉得掌握现代武器的使用，对托泰克来说也会很有用处的。

托泰克拿着枪不知所措，我摆出


威斯科的人都白白送了命


托泰克的装备该升级了

姿势向他演示枪械的用法："过去的两千年来，作战手段变化巨大，你可有不少东西要学呢。"

忽然，一群怪物冲了上来。我们立刻开枪将它们击退。托泰克真是个超一流战士，虽然对武器的了解已经落后了两千年，但初次使用枪支就已经得心应手了。我不禁夸道："幸亏你学得很快！"

另一个好消息是，威斯科为我们留下了大量的弹药补给——我们不时就会发现他所留下的弹药箱。看来威斯科为了寻获烟之镜真是不惜血本，都快把自家的军火库给搬到这里来了。

当然也有坏消息。这里的敌人不仅数量更多，种类和"质量"也上了层次，有些还具备远程攻击的能力。这还不是真正的索洛托黑暗大军。两千年前托泰克会全军覆没，也不难理解了。

躲过一波又一波怪物的干扰，我们在附近找到了继续前进的道路。里面居然是蜘蛛成堆的蜘蛛墓。我和形态各异的蜘蛛打交道不是一次两次了，但这一次多少有点特殊。出现在这里的这些东西，让我想起了阿兹特克地下世界的最底层Mictlan，据说那里的统治者，其王座就被蜘蛛和猫头


两千年来作战手段变化巨大

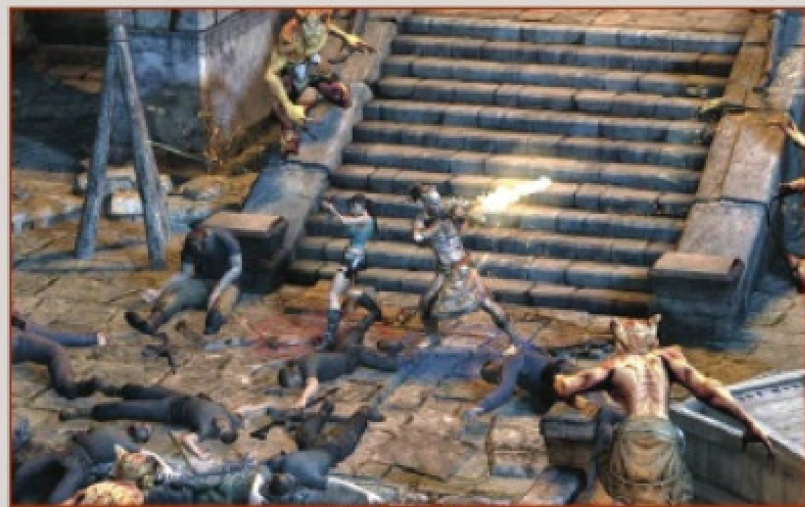
鹰围绕。

我现在身处阿兹特克遗迹，因此经常看到猫头鹰制品倒是不足为奇，毕竟那可能是阿兹特克人制作的崇拜物。但那么多活生生的大蜘蛛，却显然不是人力所能为。

毕竟，索洛托虽然不是Mictlan的统治者，但却是引领亡者进入那里的引导者。


地下世界最底层的统治者Mictlantecuhtli的形象，为大英博物馆藏品。阿兹特克创世神话中，羽蛇神曾在索洛托的帮助下深入地下拜访过他，目睹他坐在被蜘蛛与猫头鹰围绕的王座上。在阿兹特克传说中，这位地下之王也与这些动物关系密切。

穿过蜘蛛墓后，只见前方索洛托正和几个祭司模样的手下围着一尊巨大的霸王龙石像……像是召唤仪式！我们想要阻止已经太迟了。一声巨


激烈战斗中

响，石像碎裂，一只活生生的霸王龙出现在我们面前。有那大家伙在，我们只能眼看着索洛托离开。

索洛托似乎对我刚才拒绝他的"邀请"还耿耿于怀，临走之前还恶狠狠地说道："你不愿活着为我效力，那就死了再由我摆布！"

对了，阿兹特克人笃信命运，认为人的一生早在出生时就已注定，所有的人都只是神明的玩偶。这种观念或许就现代人看来过于消极，但在面对不可抗拒的自然力以及拥有特殊能力的索洛托这类神明的面前，他们还能指望什么呢？——似乎也唯有去追随另一个神了。

对索洛托来说可惜的是，我并不信奉"命中注定"和阿兹特克式的"神明至上"，这使他向一个活人所提的要求被拒绝了。于是他就改变了目标，要把我弄死了再控制吗？在阿兹特克人的世界里，就算是死后也不存在永远的安息，无论是天堂还是地狱，都只是灵魂暂时的栖息之地。索洛托作为引领亡魂进入冥府的神祇，对他来说，的确应该是死人更容易操纵。

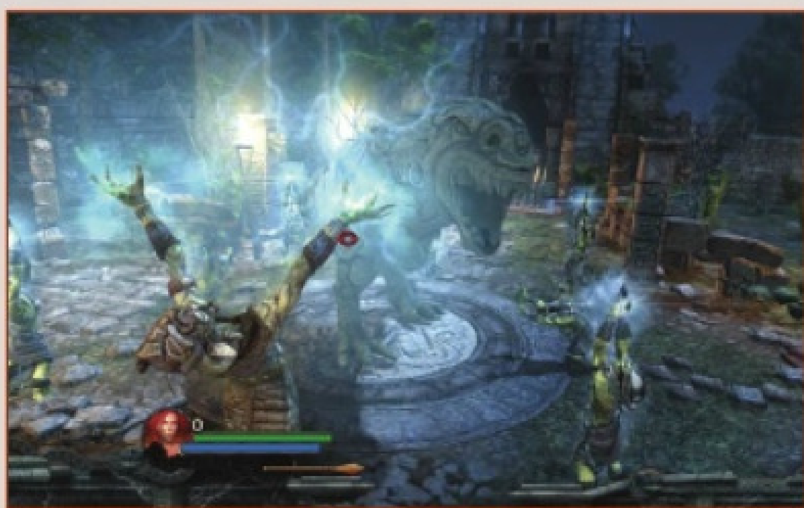

阿兹特克典籍Telleriano-Remensis中索洛托的形象。索洛托不仅是黑暗的主宰，也是死亡和灾厄之神，以及与启明星相对的长庚星。他引领亡魂进入的地下世界最底层Mictlan，别称"共眠之地"、"暗哑之地"等，是一个充满无尽厄运的黑暗所在。

我是第一次跟索洛托打交道，但霸王龙我可见多了。只是那只霸王龙比我以前所遇见过的任何一只都更加强壮，我险些以为它是不可战胜的。不过，附近的尖刺坑和机关却给了我们解决它的极佳手段。

霸王龙倒下时，我也已疲惫万分："真是出人意料的东西啊！"

托泰克忧心忡忡："索洛托应该快要到达他的堡垒了，一旦让他进入那里，我们就永远都不可能战胜他。"

我仍然认为托泰克过于悲观了。要知道，两千年前他可是在烟之镜完


召唤霸王龙


霸王龙终于倒下了

全觉醒、索洛托召唤出大军的情况下把他封印了的。但即便索洛托永远都不是不可战胜，能尽量少付出点代价总是好的。

我直起身子：“那么，就在他到那里之前阻止他。如果我们进西边那个神庙，或许能够赶上。”

托泰克对自己的老对手知根知底：“要小心，索洛托喜欢暗算人是出了名的。”

是啊，对于索洛托设陷阱的喜好，我想我也已经见识得足够多了。但那又如何呢？我径直向西边的神庙跑了过去，托泰克跟了上来。

那个神庙也并不容易通过，遗忘之门拦在了我们面前。而索洛托似乎也在强化他的存在感，这里的布置实在很难不让人与他挂钩。

此外，这里支撑着梯子的地板上，绘制的是蹴球图案。蹴球是风靡于古代中美洲的一项运动，具体规则已不可考，但双方只能用手脚之外的身体部位将球送入圆框。而球赛之后将一方队长砍头献祭的风俗，则为这项运动增加了血腥和神圣色彩。它不仅见于阿兹特克，在奥尔梅克、玛雅、托尔特克等文化中都很流行。而在阿兹特克，蹴球这一运动的主管之神正是索洛托。

至于比赛用的蹴球，各地大小不一，有些只有垒球大小，一些和水球差不多大。在一些球中还加入了人的头骨。遗忘之门这里的地板上绘制的就是加入了头骨的蹴球图案，与玛雅城邦奇琴伊察蹴球场壁画上的相同。


奇琴伊察蹴球场壁画图案，描绘的是蹴球赛后的献祭场面。上图是蹴球特写，中间是球，球中有具头骨，从头骨中冒出的东西表示话语。这具头骨正在说或者唱着什么。

在充满索洛托氛围的环境下，费了些力气打开了遗忘之门，我们才得以继续前进。前方是一片遍布奇怪植物的沼泽地。我觉得最好不要去碰它们。但形似鳄鱼的怪物们不知道。横冲直撞的它们没把这些植物放在眼里，结果被炸得粉碎。不对……这些东西被触碰到的话，不仅仅是会炸裂，还会释放出大量的毒气。

就我知识所及，这并不是中美洲雨林中的正常植被。它们的出现是因为索洛托的缘故吗？


进入西边神庙或许能够赶上


这片土地已经死了

可巧，索洛托不失时机地出现了。他站在高处手舞足蹈：“看啊，随着镜子的力量越来越强，这片土地已经死了！这个世界就要见识到我的复仇之火！”

说完，他就消失了。前方的道路被封死，从毒蕾中还跳出一些怪物向我们袭来——这些东西果然是索洛托搞的鬼。我不知道索洛托还有什么花样，但只需让这样的毒蕾长满地球，就足以把世界变成地狱了。


“你们很快就会看到烟之镜所展示给我的黑暗之力。”


墙上的骷髅装饰是光之神庙以及神庙附近所没有的。要知道在阿兹特克艺术中，索洛托经常以骷髅表示。

虽然对我们来说这些怪物很容易对付，但情况已经越发的紧急，我们加速地向索洛托堡垒进发，远远看到索洛托站在一扇大门口。他指着我们说：“你们很快就会看到烟之镜所展示给我的黑暗之力。”

由于距离太远，我们再次失去阻止他的机会，眼看着他走进大门，石门又迅速封闭。我们打开石门的时候，索洛托已经不知所终。一边与怪物们作战，一边避开沿途的陷阱、解决各种谜题，我们不停地追踪，终于

在浸没之路看到了索洛托。

“我等着你们哟！”他大笑着，转身扬长而去。但他没有忘记放下一扇门把我们挡住。一边跑一边给我们使绊一边还说在等我们，他说话不算话也真是过分了点。

一道门又如何能挡住我们？没过多久，我们又在一处平台与索洛托相遇了。与他的距离前所未有的接近，我一时以为，这场追逐战或许就迎来了决战时刻。但我想错了。


口是心非的“我等着你们”

“这里的水就要被你们的血染红。见识一下我的力量吧！”索洛托大笑道，他手中的两道光束射向我们身后。

身后传来不一般的动静，我们回头看时，只能看见一张巨大的鱼嘴，我简直不知道这条“鱼”究竟有多大！

“快跑！！”我这时候也只有这句话了。

与托泰克一起跑到了道路尽头，利用那里的机关才终于把它死死卡在尖刺中。

此时回头看清了怪物的真容，我忽然想起了阿兹特克的“创世材料”。在阿兹特克创世神话中，就有世界源于一只巨大海怪的说法。那只叫做Cipactli怪物被两位创世之神杀


“这里的水就要被你们的血染红。见识一下我的力量吧！”

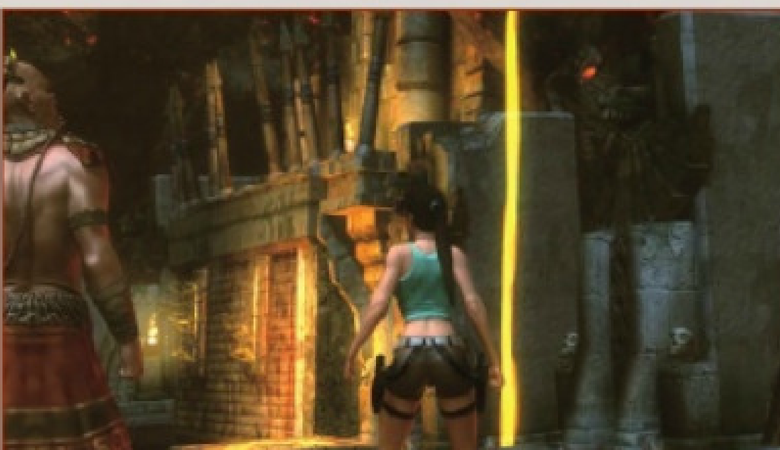

熔岩地狱

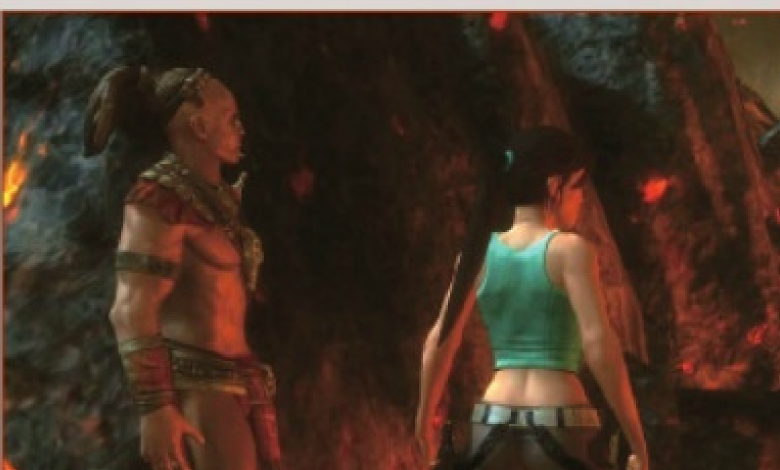
死，世间万物就从它的尸体中诞生，于是Cipactli也成为了阿兹特克历法中第一天的标志。据说此怪有一部分像鳄鱼，一部分像鱼，又有一部分像蟾蜍，那种形容与现在眼前这只巨怪还是颇有相似之处的。至于神话中的海怪与眼前这东西是否有什么关联，现在可不是我去探究的时候。


我们眼前的这只海怪，颇有阿兹特克创世神话中Cipactli的“风范”。Cipactli式的遭遇并不新鲜：北欧神话中创世材料来自巨人的尸体，巴比伦的创世来自巨大的怪兽，中国的创世则多亏了巨人盘古的献身……

我已经对之后会遇到的各种陷阱和怪物做好了心理准备，但通过了扭转之桥后，眼前的情景还是出乎了我的意料。

“熔岩？是了，你们这些古代神灵当然拥有做这些非凡之事的才能。”这炽热的熔岩地狱绝对只能是


“你是个古怪但勇敢的女人”


“我可以照顾我自己”

索洛托的超自然杰作，而我身边的光之守护者托泰克，则与黑暗之主索洛托是相对的存在。

托泰克可没有索洛托卖弄“非凡之能”的闲情逸致：“没多少时间了。越接近黎明，镜子的力量就越强大。”

我向前一步：“我们得继续前进。”

“你是个勇敢的女人。很古怪，但确实勇敢。我不能让你再继续了。前面的路显然是死亡之路，我不想看到你受伤。”

托泰克当然没见过我这样的古怪女人，他最近一次见女人看到的也只能是两千年前的中美洲女性。我并不希望托泰克把过分的关心也用在我的身上：“我可以照顾我自己。你不用担心其他，只需专心地一起赶上。”


熔岩地带的霸王龙


霸王龙之死

这里的机关的确比之前的难对付，但并非无法前进。何况我们的配合已经越加娴熟，成功地进入了熔岩地狱的腹地。想不到的是……这里又有一头霸王龙！

很快就可以发现，这只比之前的那只还难对付。最终我和托泰克都取出了最大威力的武器，终于将它击垮，进入了通往索洛托堡垒的通道。

我们越来越接近索洛托的堡垒了，前方就是最后一段通道，堡垒入口已隐隐可见。索洛托正站在通道门前自我陶醉：“这不很美妙吗？这就是两千年来我所生活的世界。我的囚笼正在成为我的王国，而很快，也会成为你们的坟墓！”

其实……如果不是阿兹特克神话中遗漏了什么的话，索洛托从来就不曾拥有王国——从时间上说，阿兹特克先后经历的五个太阳纪，没有任何一个归属索洛托掌握，甚至他都不是“候选神”或者竞争者；从空间上说，阿兹特克的四大方位虽由索洛托投出的四支箭决定， 并以索洛托居中，但他并不实际占有领土。

“君临天下”，只是索洛托一个从未实现的美梦而已。这次也不会例外。



墨西哥的这块太阳石描绘了阿兹特克五个太阳纪的传说。在阿兹特克传说中，太阳与世界曾经经历过四次毁灭，当今的太阳是第五个，被刻画在石头正中心，由其他四个太阳所围绕。五个太阳纪分别被不同的神统治，但没有索洛托的份。

索洛托进入了这最后的通道，大门关上，从地上的三个凹槽处，忽然冒出三个手持盾牌的守卫。

我们很快就找到并击败了这三个守卫，得到了他们的钥匙后，终于打通了前往索洛托老巢的最后一段道路。

“那个就是索洛托堡？跟我原先想像的不太一样呢。”

正走向堡垒的索洛托回过身来：“太晚了，托泰克。看吧，太阳马上就要升起！整个世界都会在我脚下粉碎，你就是第一个去死的！”——这可真有点奇怪，索洛托有时候更“关照”我，有时候又更在乎托泰克，但事实上，这段时间的联合作战之下，我们已经是非常默契的搭档。

索洛托再次祭出了自己的拿手绝活——放出狠话，然后掉头就走。



“我的囚笼正在成为我的王国，而很快，也会成为你们的坟墓！”



太晚了，托泰克

只不过这一次，他终于进入了他的堡垒。索洛托似乎正在接近他的王国时代，但实际上，作为厄运之神的他从来就不曾拥有好运。被自己的闪电击伤，被自己的疾病缠身，还曾因为害怕被放逐或者杀死，把自己变成了一只墨西哥蝾螈逃生。



墨西哥蝾螈，拼作Axolotl，仅从名字来看，就与索洛托（Xolotl）关系密切。

索洛托被自己的烟之镜封印，只是给他多次自食其果的行为划上休止符而已。

我们进入索洛托堡，迎接最终一战。这一次，要他无论变成什么都逃不走。

索洛托堡

索洛托正在前方等着我们：“我会好好欣赏你们的垂死挣扎！”我们脚下忽然发出不祥的光芒，刚一避



看到劳拉击败了他的陷阱和怪物，索洛托只能先逃走，临走前还给一个尖刺滚筒充能让它滚过来。



看到毒孢子阵也奈何不了劳拉，索洛托又放下几句话往要塞深处逃去。

开，那里就刺出了致命的尖刺。索洛托这个陷阱虽狠，却无法阻挠我们。一边躲避一边攻击索洛托，终于将他击倒。索洛托奋力跃上高台，释放了尖刺圆柱。我们躲过之后，索洛托已经不见踪影。

索洛托从一开始就在拖延时间。如果让他得逞，黎明之光将成为世界堕入永恒黑暗的信号。我们一路追去，终于在一处长满毒蕾的平台再次把索洛托打倒在地，但索洛托化为黑烟脱了身：“你们阻止不了我的！世界很快就会臣服在我的力量下！”

我们再次追击，来到了熔岩地带。虽然索洛托屡次被我们击倒，但面对我们时仍然情绪高昂：“黑暗时代就要到来了！”

索洛托的希望的确就在眼前——黎明真的随时会到来。此时，阳光成了我最不愿意看到的东西，但那不是我所能控制的，我能做的，就是与托泰克一起，尽快击倒索洛托。



索洛托本来就不是托泰克的对手，再加上劳拉哪里还有机会。



要塞总是在大坏蛋被打倒以后就开始坍塌。

我忽然觉得讽刺。在阿兹特克人的信仰里，扮演重要角色的索洛托，还是守护太阳通过地下世界而回到阳间的使者。古埃及人也相信太阳落下地平线之后就进入了死者所在的地下世界，要通过那里的艰难险阻才能重新升起。他们将护送太阳的任务交给了死后的法老，而阿兹特克人却把这个角色安在了索洛托的身上。现在看来，那只是阿兹特克人一厢情愿的美好愿望而已。这个黑暗之神，所热衷



两人逃离要塞赶往原本存放魔镜的墓穴。

的只是给世界带来永恒的黑暗。

神话与传说之中，总是真实与虚构并存。其中有历史、有文化、有政治、有信仰、有精神寄托，而有时候，也有妄想。



阿兹特克典籍Borgia中的图案，描绘了地下世界的统治者以及为了创造人类而深入地下的羽蛇神。阿兹特克地下世界之旅由索洛托引导，先是渡过深河，然后穿越两座相连的山峰，再攀上刀山，穿过冰天雪地和凛冽寒风，越过箭雨，躲过猛兽，等等。对一个灵魂来说，要到达死者之地需要四年时间，代表了已经毁灭过的四个太阳和世界。灵魂在这四年中完全可能中途损毁，至少阿兹特克人对于灵魂的幸存不抱太大希望，因此而不存在祖先崇拜，连墓穴上也不做任何标注。

虽然索洛托生命力顽强，但终于再次被击倒，这一次，他倒地不起。

“这……怎么可能？！”索洛托对自己的失败觉得不可思议。

我明明知道索洛托过去的背运经历，可还是要落井下石：“看起来你又没能交上好运。”



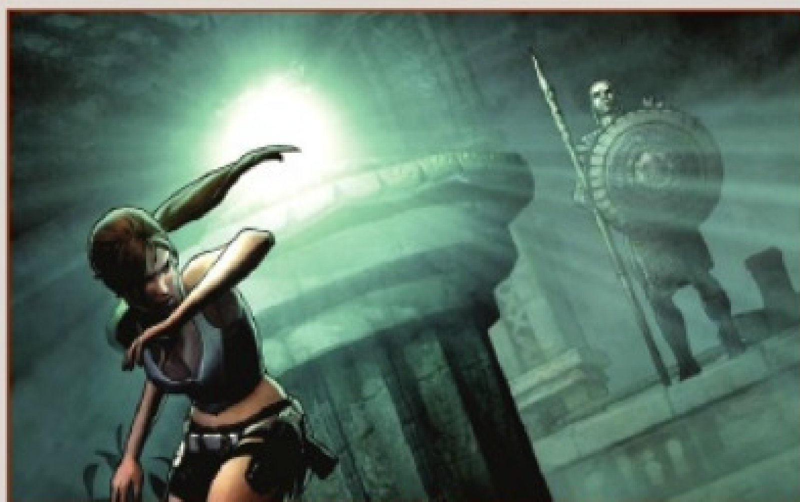
托泰克让劳拉把魔镜放在台子上。



他要重新变回石像继续监视魔镜。



劳拉只好把魔镜放回去。



光芒中托泰克变成了石像。

“不！！！”

索洛托再次被托泰克封印在烟之镜里，但这还没有万事大吉。索洛托堡开始崩塌，而我们还有一件事没有做。

托泰克叫道：“快！我们必须在黎明第一道曙光之前把烟之镜放回去！”

一路狂奔，我们回到了光之神庙。

托泰克指着放置烟之镜的基座：“快！把镜子放上去！”

“那你呢？”



然后大步离开了遗迹。

“我必须留在这里，守护我们的光之时代。这是我的使命。”托泰克平静地说道，“来吧，把烟之镜放回去。”

我没有再说什么，将烟之镜放回了基座。

一阵光芒过后，一切归于平静。

再看到托泰克的时候，他已经成了雕像。正对着烟之镜所在基座的他，正是监视着这件古代遗物的忠诚卫士。索洛托对于自己的囚禁生活怨气冲天，但事实上，索洛托被封印多久，托泰克也得在这里守卫多久。托泰克就这样诠释着自己名字的意义——Totēc，在阿兹特克人普遍使用的纳瓦特尔语中，正是“我主”、“救世主”之意。

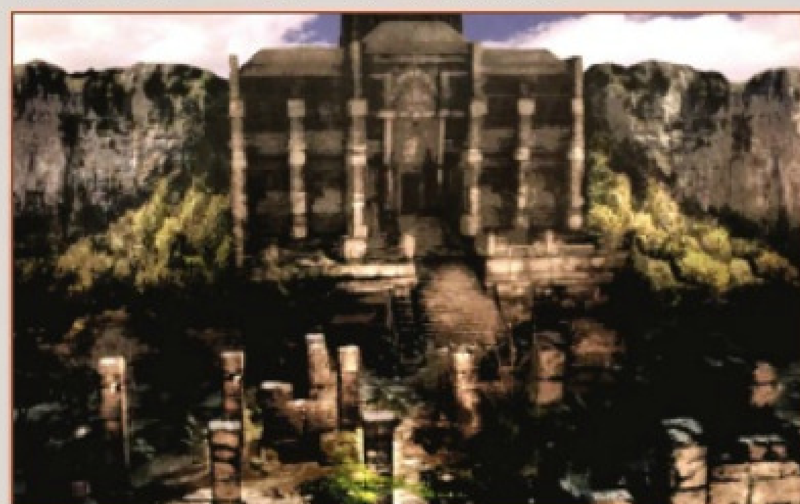
我想起了阿兹特克人用纳瓦特尔语记录的关于托泰克的话语：

ce totēc ītōcā yohuallāhuān 托泰克是驱走黑夜之人

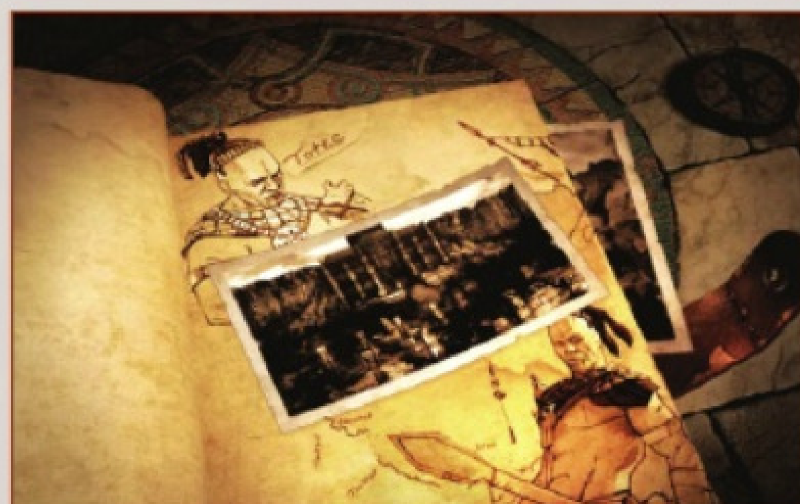
niman huālquīza yohuallāhuān totēc īpan quiztihuītz 那位驱走黑夜之人，我们的救世主，他来了，很快就到来了

ōyāuh in yohuallāhuān totēc īpan quīztihuītz 那位驱走黑夜之人走了，我们的救世主，很快就离去了

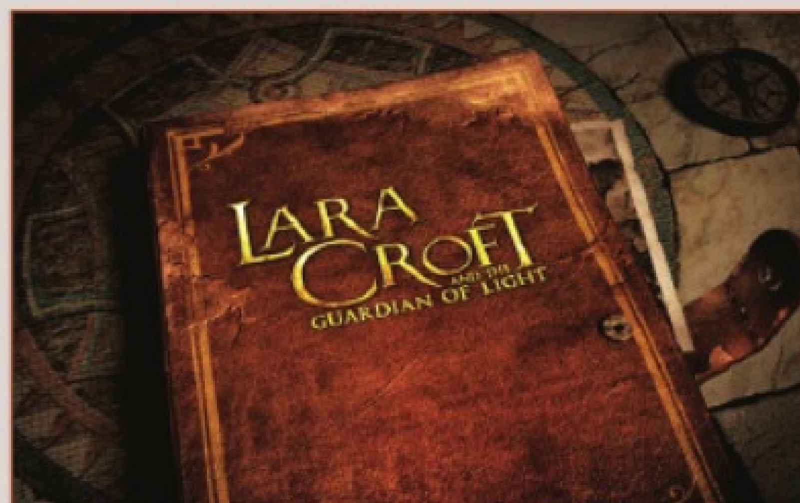
早晨的第一缕阳光透过神庙，照射在了托泰克的身上。一切都如此安宁，就像什么都没有发生过。我轻抚着雕像：“保重，托泰克。”



这个遗迹将被世人遗忘，但是能遗忘多久呢？



劳拉手绘的图画和照片。



一切都封存在“劳拉与光之守护者”这本书里。

晨曦中我走出神庙，这段“插曲”曲终人散。烟之镜又回到了老地方，那个属于它的秘密所在。而索洛托也再次被囚禁。当我离开的时候，这里又一次成为不为人知的失落之地。但又能有多久呢？若说我从历次的冒险中知道了什么，那就是，没有什么会永远消失，但有些东西永远不该被发现。

要点攻略

服装奖励：
总分达到141万：奖励劳拉丛林装
总分达到170万：奖励劳拉机车装
总分达到240万：奖励劳拉克隆装
通关：奖励劳拉传说装和厚丛林装

双打说明： 双打模式玩家1可以使用键盘或手柄，玩家2只能使用手柄。如果已经完成单人模式，玩家1会继承单人模式得到的所有东西，不管玩哪个角色。除了分数各自算以外，吃到的武器、升级等都是共享的，挑战也是，有一人达成即可。

第一关：Temple of Light（光之神殿）

1.用炸弹炸毁门两边的绞索把门打开，用Caps Lock键放下炸弹，跑出红/蓝圈范围后再次按下来引爆。遥控炸弹还可以用来炸毁一些挡路的障碍、消灭敌人甚至是用于解谜。

2.用1~4来切换武器。战斗中按住左键就会不断射击，长矛和小手枪弹药都无限，这样一边移动鼠标指针对准敌人的方向攻击，一边跑动（右键结合方向键可翻滚躲避攻击）。

3.碰到较高的墙时托泰克可以朝墙壁发射长矛，劳拉可以跳到长矛上跳上去，托泰克太重会压断长矛。单打时托泰克会把长矛给劳拉。

4.托泰克可用盾牌挡住毒箭。还可把盾牌举起让劳拉借以跳到高处。


跳7个蜘蛛图案的坛子

5.劳拉可按住Shift键来吸住金环，然后可上下移动或左右顺墙跑。也可以用来吸住托泰克把他拉上高处，托泰克也可以跳到拉索上跑动。

6.扒住墙头时，按Alt落下。

7.在伸缩开关处按住Alt不放后退来拉出。

8.爬上墙头后取得神器Clay Arrow（粘土箭），武器+1，防御-1。会自动进入装备界面（平时按~），点击神器的空栏来选择。

9.到上层把两金属球推下来压住开关，对准敌人推的话也可以碾死丫的，赶时间时很有用。

10.碰到高墙，双打时，先让劳拉吸住金环，托泰克跑过去跳上墙头，然后劳拉吸住托泰克（指针指向托泰克），就可以爬上去。

11.在第一个靶子开关处，劳拉吸住更高处的金环顺墙跑可拿到生命升级（加长血条）。托泰克吃的话，先让托泰克上到墙头可以看到金环，留在下面的劳拉吸住金环，托泰克顺拉索跑上去。

12.靶子开关可以通过射击或者炸弹来触发。


用炸弹把铁球炸到另一个开关处。这里单打要比双打难得多。

13.胖子会作势冲过来，而且还会改变方向，注意朝旁边连续翻滚躲开。

14.门口有红色符文，入口发光的是还未探索的奖励墓穴，里面有好东西。

15.第一个奖励墓穴里有生命升级和弹药升级（加长蓝条）。两次投掷开关迅速翻滚到闸门后到达开关处。

16.第二个奖励墓穴里有弹药升级。铁球和劳拉可以压住开关让托泰克跳过去吃到。

17.上楼梯会拿到圣物Knife of Itzli（伊兹利匕首），强化射击。收集宝石和攻击敌人能令头像下方的能量槽增长，只有能量满的时候圣物才会发挥作用，受到任何伤害会清空能量槽。

18.最后在用吸索爬上石墙最顶端时会有石球滚过来，（可能只是某个版本）这里有时会导致游戏无故退出，似乎只有在动作太连贯的时候出现，可以尝试稍停顿一下，等劳拉完成爬上去的动作后，放开吸索，然后再往前跑。

挑战：

找齐10个红色骷髅头

奖励： 神器Stone Arrow（石箭），武器+1、炸弹-1

1.离开开始的房间后射破罐子
2.踩开关打开的门旁
3.吸住金环爬上墙头的开关处
4.利用长矛跳上高墙时取得
5.在其中一个蜘蛛坛子上
6.在两个金属球处
7.通过火焰陷阱后
8.解除陷阱顺翻板跳到对面后门前高处
9.吸住金环顺墙跑取得
10.跳过一系列翻板到达尖刺坑对面后，赶紧在石墙压过来之前收集所有宝石和骷髅头

射碎全部的罐子

奖励： 弹药升级

从第一个奖励墓穴出来上楼梯处是最后的几个罐子。

连续跳经7个有蜘蛛标志的坛子而不落地

奖励： 生命升级

最后一跳稍微有点别扭，调整好方向后向前用力跳。


第一个“刺激”的机关，层层压过来的石墙。

30秒内解除火焰陷阱

奖励： Clay Owl（粘土猫头鹰），防御+1、炸弹-1

双打： 一开始A跑到东北的开关处，B往西南跑拉开关，之后A跟着火焰

迅速跑到另一个开关处，B在火焰转过来前拉下开关，时间很紧，动作一定要快。


（双打）这里金环位置不同，需要托泰克先走钢丝过去。

单打：开始时顺时针方向翻滚，把金球推到旁边的开关上，力度小点，这样球滚动后会停在开关正中。顺手在开关左边角落放一枚炸弹，然后继续顺时针翻滚，拉动开关。然后引爆炸弹，放置完美的话球刚好会被炸飞到另一个开关处，或者稍微差一点（偏差太多就不行了），马上逆时针跑，需要的话调整一下球压住开关，继续翻滚到开关处拉出即可。

如果失败而又把陷阱解除了无法自杀的话，千万不要走出下一道门，那里有个存盘点。马上退出游戏，然后进单人游戏选择第一项继续即可在陷阱前面重来。如果几次尝试才达成的话，也可以用这个办法做到不损失分数。算是另类的S/L大法。

6分钟内到达出口

奖励：圣物Headdress of Ehecatl（伊维凯特头饰），加强速度。

熟悉关卡，敌人不打，宝石不拿，还有熟练以最快速度解除火焰陷阱。

分数挑战：10万分、13万分、16万分，奖励武器Magnums（马格南手枪）。

只要不漏掉宝石，不死就能超过16万。高积分的关键是能量槽，半满的状态杀敌是双倍分数，全满是三倍。

第二关：Temple Grounds（神殿地面）

1.开始就会获得武器Assault Rifle（突击步枪）。

2.过桥往南沿着石墙外侧可到一小院子拿到武器Bolt Action Rifle（枪栓式步枪）。

3.在蜘蛛墓穴南边生命祭坛旁跳到柱子顶上可拿到弹药升级。

4.打恶魔巨蜥的地方西北角会有石球滚下来，把它推到柱子旁，站在石球上即可利用长矛跳上去拿到生命升级。

5.吸住金环跑到对面拿到第一个太阳圆盘。

6.拿到圆盘后落地往西南走可找到奖励墓穴。

7.第一个奖励墓穴中，在下阶梯接近末端时（光影分界处）朝柱子靠墙的一角投掷长矛，再往墙上投掷长矛，即可跳到柱子顶上拿到Clay Owl（粘土猫头鹰）#2。

8.蜘蛛墓穴正北柱子顶上有生命升级。

9.河边断桥下面藏有生命升级。

10.过河后的两座长桥是很不结实地。

11.过长桥后往北走可以找到奖励墓穴。

12.第二个奖励墓穴中，单人：把下面的石球炸到入口数起第二行开关上，把另一个推到中部的开关上即可拿到圣物Arrow of Tezcatlipoca（泰兹卡特里波卡箭头），散射功能。双人：A踩第一行开关，B踩第二行开关，A踩第四行开关，B踩第三行开关，A吃圣物。

13.在第二个太阳圆盘处可拿到Shotgun（散弹枪）

14.在左手处放炸弹，踩下开关后引爆即可把门卡住，拿到圆盘。双人需要同时引爆。

15.过木桥时往墙上发射长矛拿到弹药升级。

16.利用长矛通过尖刺坑。

17.通过尖刺坑后爬到高处拿到神器Stone Feather（石羽毛），速度+1、炸弹−1。

18.在太阳圆盘墓穴出口处往东走到断桥边，单人模式小心往边缘移动劳拉会扒住边缘即可吃到悬空的生命奖励，然后爬上来。

挑战：

找齐10个红色骷髅头

奖励：圣物Golden Scepter of Huitzilopochtli（维齐洛波奇特金节杖），生命回复，弹药回复。

1.开始的“小岛”北端悬崖

2.小岛东南台子上

3.托桥巨像头顶上

4.拿到第一个圆盘后往西走，奖励墓穴建筑顶上

5.河流北端瀑布处

6.河流中部断桥旁

7.过河后往西南走柱子顶上

8.通过两座长桥后往北走的树丛里

9.河流下游，圆盘墓穴入口外台子上

10.圆盘墓穴入口建筑顶上，顺着瀑布旁的山壁跳过去。

找到并消灭恶魔巨蜥

奖励：弹药升级

蜘蛛墓穴往南下阶梯，过断桥后的区域，很好打。

摧毁全部10辆卡车

奖励：神器Clay Lizard（粘土蜥蜴），武器−1，炸弹+1。

#1、#2在开始的小岛上；

#3在蜘蛛墓穴往西南下阶梯后；

#4#5在过长桥后；

#6#7在过长桥后往北；

#8在拿到第二个圆盘下阶梯后；

#9在通过尖刺坑后。

#10出地穴后；

过河而没有碰到水

奖励：生命升级

在蜘蛛墓穴正北可以沿着几块石板跳过河，小心点就是。碰到水可以从河边重新跳过，要过河往北走一点才会显示达成。双人模式只要有一人跳成功即可。

5分钟内打开蜘蛛墓穴

奖励：神器Gold Owl（金猫头鹰），防御+1。

不用探索直奔圆盘你会发现这关其实超简单的，5分钟綽綽有余。就是过长桥的时候小心点，还有推石球的时候要慢。

分数挑战：10万分、20万分、30万分，奖励武器Automatic Shotgun（自动霰弹枪）。

这关区域比较开放，注意四处搜索，很多宝石被草丛树木遮住。

第三关：Spider Tomb（蜘蛛墓穴）

1.第一个奖励墓穴里拿到武器Flamethrower（火焰喷射器），马上装备上烧烤刷出的大量蜘蛛。


这个挑战要考验用炸弹的技巧


按图示路线跑动

2.在回转石球旁高处拿到弹药升级。

3.在跳过两个石坠到对面后，如果是要收集+挑战的话，先往西南走到一个平台上，这里是三个回旋石球。完成挑战后把它炸掉，可以拿到Clay Feather（粘土羽毛），速度+1、防御−1。

4.在尖刺阵处需要连贯地踩过触发所有尖刺才能打开奖励墓穴的门并完成成就，具体路线见图示。注意跑到第4块以后需要转身跳第5块，有些路线是把倾斜的跑位留在后面，但安排在前面的好处是如果失败可以马上放弃重来。

5.在奖励墓穴内，在木板左右各插一根长矛，然后左边墙上一根，跑过尖刺机关时不要太靠近墙，可能会被挡住跳不起来。跳回来后拿到神器Stone Lizard（石蜥蜴），炸弹+1、防御−1。

6.离开尖刺阵处下阶梯途中，吸住金环（双人模式没有金环要注意不要错过）从旁边吊下去可以吃到生命升级。


这样插长矛


吊下去吃生命升级。单人模式由于有金环提示很明显，双人模式就要多留心这类地方

7.在旋转巨柱上插一根长矛来跳到对面。

8.搭好桥干掉蜘蛛女王后，可以原路返回回旋三球处，跳到低处，原路返回第一个石坠处，这次可以把它一直压到靠近石桥的地方，拿到圣物Scepter of Cihuacoatl（希瓦亏托节杖），弹药回复。

9.过桥时需要射击上方的火药桶然后翻滚到旁边扒住边缘避过滚筒，双打模式托泰克顺拉索走到上方放置炸弹。

挑战：
找齐10个红色骷髅头

奖励： 神器Stone Owl（石猫头鹰），防御+1、武器−1。


柱子顶上有红色骷髅头

1.用来压住火焰的石球旁

2～4.在三个回旋石球处。

5.翻滚过三块尖刺机关吃到宝石同时会打开闸门。

6～9.在尖刺阵处，跑成就路线时会顺便吃到，只是为了骷髅头的话翻滚吃到翻滚出来即可。

10.下阶梯到搭起的桥头处，利用在阶梯上发射长矛的办法达到柱子顶上。

达成“一杆进洞”

奖励： 生命升级

在围绕木杆转动的石球处，趁间隙跑进去在木杆靠近火盆的一侧放置炸弹，然后计算提前量引爆，让石球被炸飞滚到火盆处。斜着看，以火盆为6点方向的话，在石球转到约7点半方向的时候引爆。

连续跳过旋转三球机关12次

奖励： 弹药升级

在三个回旋石球处，看准间隙跑进去，不要太靠近木杆，也不要被石球碰到，然后开始在连接石球的木条转过来时原地垂直大跳躲过，这样连续跳跃，一旦把握好了节奏就非常简单。而且并不要求连续跳跃，中途可以出去休息，但其实节奏找对了连续跳反而更容易。

消灭蜘蛛女王

奖励： 神器Clay Feather（粘土羽毛）#2

拖下最后的石坠后跳回来就会碰到蜘蛛女王，行动很缓慢。

4分钟内把桥搭好

奖励： Two Arrows of Tezcatlipoca（泰兹卡特里波卡双箭头）

开始的坑边用强力武器把蜘蛛消灭，然后碰一下开关引出更多蜘蛛消灭掉，否则很难顺利令金环升起。之后第一个被火盆挡住的地方可以用石球压死蜘蛛。最关键的是第一个回旋石球的地方一定要熟练“一杆进洞”，因为之后会刷出大量敌人，不消灭掉很难顺利把石球推到火盆处，会耽误很多时间。

分数挑战：20万分、25万分、29万分，奖励武器Fast Action Rifle（快速狙击步枪）。

尽量躲闪不要被打到，保持满能量，并用火焰喷射器或其他强力武器快速消灭蜘蛛（注意火焰喷射器对胖子无效），这样才会有足够分数。

第四关：召唤（The Summonning）

1.过桥后就会触发与霸王龙的战斗，类似十周年版的设计，所有武器对它无效，必须利用三处尖刺陷阱才能消灭它。其中东北边的陷阱双人模式下需要一人吸引恐龙，一人踩住开关然后看准时机跑开。

挑战：
找齐10个红色骷髅头

奖励： 神器Stone Owl（石猫头鹰）#2

1.过桥前沿河岸往北。

2.过桥前沿河岸往西南。

3～5.过桥后炸毁卡车取得。

6～8.炸毁柱子取得。

9.西部建筑入口处。

10.北部尖刺陷阱处。

炸毁全部22根柱子

奖励： 神器Clay Lizard（粘土蜥蜴）#2


大战霸王龙

战斗期间四处找找，包括桥头组成拱门的两根柱子。

在2分钟内击败霸王龙

奖励：Gold Feather（金羽毛），南边的尖刺陷阱，站在另一边靠近开关处引霸王龙过来，等它站上去或者要冲过来时翻滚到开关上。西边的陷阱先射击一次复原，在开关处放炸弹，然后引霸王龙，在它冲过陷阱时引爆。北边的也一样。没有失误的话2分钟很充裕。

分数挑战：3万分、4.5万分、6万分，奖励武器AR-06。

战斗开始冲到西边的建筑处烧烤蜘蛛，会拿到15000，同时能量满。然后去北边的建筑，积累到45000。之后用陷阱伤害恐龙一两次，在到处躲避时会触发一些敌人，尽量躲避攻击，主要提防恐龙，就能达到6万。

第五关：被遗忘之门（Forgotten Gate）

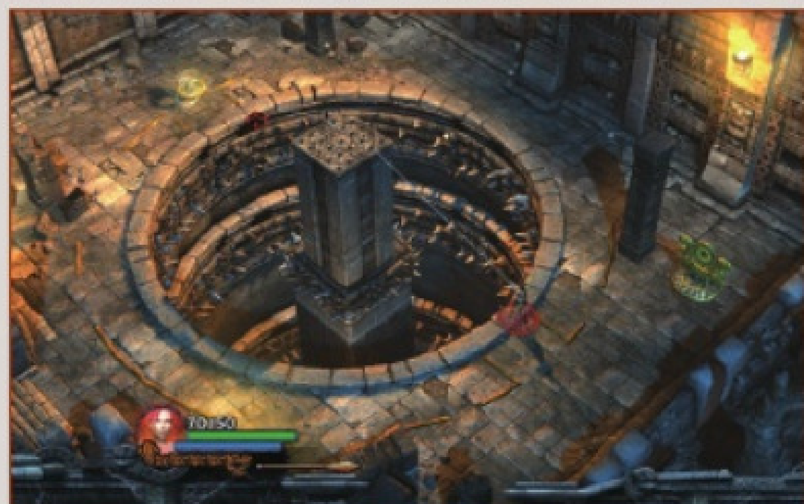
1.把铁球拖到伸缩柱子上，升起后用炸弹炸到坑外。

2.利用身体重量让圈在木栅栏里的铁球从洞里落下去。

3.在柱子降下后把铁球炸到旁边。

4.第一个奖励墓穴外，投掷长矛，跑过尖刺机关吃到骷髅头后跳起，即可拿到生命升级。

5.第一个奖励墓穴内，吸住对面的金环，炸开关令柱子升起，就可以靠吸索爬上去吃到神器Stone Arrow（石箭头）#2。双打从对面吸住托泰克再让他走到开关上。


这样利用吸索

6.爬下梯子可拿到Lightweight Machine Pistols（轻型机关枪）。

7.下梯子后，单打是小型尖刺阵，关键是跳过第一格，这样转一圈可以出来。打开门同时可拿到中间的弹药升级。双打吸住金环让托泰克走到球上方丢炸弹把它炸开，然后松开拉索掉下去吃到弹药升级。

8.上层第二个奖励墓穴里拿到Scepter of Huitzilopochtli（维齐洛波奇特节杖），生命回复。

9.令尖刺收缩后跳到铁球上吃到生命奖励。


（双打）这里设计与单打完全不同


（双打）这里比单打麻烦

10.把上层的铁球通过管道弄到下层。单人模式需要压住凹槽，把柱子顶上的铁球弄下来。到此有7个铁球，劳拉自己可以踩住一个凹槽，即可打开门。如果不是为了8铁球或拿弹药奖励，最后一个铁球可以不去拿。双人模式连这个铁球都可以不管。如果要拿的话，让劳拉站在左边柱子顶上，托泰克用铁球压住凹槽，升起后劳拉把他拉上来，然后吸住对面的金环，让托泰克走到中间跳到柱子上。

11.在管道旁跳过断处前往最后一个铁球，在旁边可以拿到弹药升级。

12.最后一个铁球处，双打时先让托泰克进去，劳拉踩住开关，托泰克把铁球推到尖刺阵中间，再回去踩住开关，让劳拉可以把铁球拉出来压住开关。

13.打开被遗忘之门后是机关大厅。开始是伸缩石条阵，迅速往前翻滚就是。之后是第一个松动地板区域，需要不断往前跑，保持在左侧吃到骷髅头。之后是另一片石条阵，注意默数，到第8对石条时它会缩回后再次合拢。或者观察石条的情况：会杀回马枪的石条缩回去后会不断颤动。最后4对打开3对后，又需要后退两次。之后的第二个松动地板区域会有铁球落下，但地板掉落速度较慢。可观察阴影判断，跑动可以略慢些。先保持在中间跳过坑吃到骷髅头，然后调整到右侧吃到另一个，再调整到左侧吃最后一个，最后部分有个巨大石球落下，需要快速翻滚通过。

挑战：

找齐10个红色骷髅头

奖励：神器Clay Arrow（粘土箭）#2

1.在栅栏圈铁球处往右走，吸住金环跑到对面后从缺口挂到低处。

2.同一地点，用铁球压住开关降下柱子，站上去炸开铁球，升到高处。

3.奖励墓穴外利用长矛吃到。

4.将两个铁球从管道推下去后，跳过断处，先上台阶，在松动地板处。

5.再往另一个方向走，在尖刺开关上。

6.打开被遗忘之门后，进去炸碎棺材得到。

7.第一个松动地板区域，靠近左侧。

8.第二个松动地板区域，中间。

9.第二个松动地板区域，右侧。

10.第二个松动地板区域，左侧。

将铁球炸到骷髅台座上

奖励：生命升级

爬到高层，把铁球从尖刺丛中拖出来后可以反复尝试，一个合适的地点是开关左边一点，靠近柱子。

将全部8个铁球都弄到大厅

奖励：弹药升级

按上面的说明进行即可。

一次不死通过机关大厅

奖励：神器Gold Lizard（金蜥蜴），炸弹+1。

只要打过一遍，拿到了骷髅头，熟悉了线路和石条的规律，不去管宝石，要做到不死很容易。



限时挑战时，无视敌人，直接把球炸到出口附近

10分钟到达出口

奖励：圣物Golden Scepter of Cihuacoatl（希瓦亏托金节杖），弹药回复，散射。

第一次打到这里时超嗷嗷难的挑战，10分钟看起来很多但这关大多数流程以及很多战斗都是必须进行的，需要对整个流程非常熟悉而且几乎每个步骤都做到接近完美。

要求：翻滚前进是基本的。

装备回血回蓝的圣物和加武器的神器，可在跑动时切换成加速度的神器。尽量保持满能量好回蓝。

开始经过大厅时注意不要踩到凹槽触发动画。

跳下坑射击开关把柱子降下，把铁球拖到柱子左上角，炸弹放右下角，跳到铁球上这样不会被蜥蜴打到，掷矛升起柱子，跳过去然后引爆，无视敌人迅速把铁球推出房间滚下石阶，掉头往上。

柱子升到顶后投掷靶子，马上吸住铁环往右上。炸弹放在柱子后面，迅速冲向开关，换强力武器干掉所有恶魔人，期间注意在柱子降下后引爆炸弹。把铁球推下去的时候可以顺便压死楼下跟上来的蜥蜴。在这里顺便让木笼里的铁球掉下去。

进左边房间迅速翻滚到楼梯处爬下去或直接落下，动作快不会被胖子打到。迅速对准下面的楼梯口下去（不准的话劳拉会扒在边缘，调整成爬梯子非常费劲）。尖刺阵跳跃必须熟练一次成功。把铁球推出房间时如果血蓝不满可以压碎罐子补一下。推到大厅直接从阶梯边缘斜斜地推下去，这样不会压到凹槽。

大厅的战斗无法避免，尽量在开始阶段不要踩到或挤压铁球碰到凹槽。用最强力武器迅速干掉敌人，特别是施法的。第一批敌人消灭后可以故意踩下凹槽触发动画，这期间让蜥蜴刷新和聚集，节省时间。音乐停止就表示通往楼上的路打开了。赶紧往上冲。大厅战斗结束时可暂停查看时间，如果是3分半左右就对了，超过4分就重来吧。

毒箭机关那里能完美翻滚不受伤损失能量最好，不行也没关系，过了后顺手炸掉，回来时方便。

到了上层似乎要等两个恶魔人跟上来视角才会移动，才能继续前进，注意柱子。

进房间后用强力武器干掉第一波敌人，然后在三个恶魔人上来前把开关拉出，迅速把铁球炸向管道方向，然后推进去。不要杀恶魔人这样第二波敌人不会刷新。推完迅速跑出房间到下层压住凹槽把柱子上的铁球弄下来。两个铁球都从边缘推下去。最高层的那个铁球就不用去拿了，迅速返回大厅，血蓝能量满是最理想，不行就找机会打破罐子补一下。

回到大厅还有几个恶魔人要消灭，有时会有两个胖子更要优先消灭。打开门后如果时间在8分50以下就行了，超过9分就重来吧。

最后机关大厅反而是最容易的部分，如果时间紧的话，在第二个松动地板区域还可以适当翻滚来加快速度。

分数挑战：14万分、17万分、23万分，奖励武器Double Barrel Shotgun（双筒霰弹枪）。

不需要特别完美，关键是从高处第一次回到大厅的时候有场大战，各种不同敌人，用威力大的武器，尽量不要被打到，至少被打到前杀死尽量多的敌人。

第六关：毒液沼泽（Toxic Swamp）

1.开始转身吸住金环可以吃到弹药升级。

2.下台阶靠长矛爬上旁边高地，有不少宝石。

3.跳到断柱顶上可以爬上大柱子吃到宝石，之后可以跳到奖励墓穴顶上。

4.奖励墓穴中，把石球推到三个毒孢子中间利用它们集体爆炸的能量来炸到上层，可拿到神器Stone Feather（石羽毛）#2

5.第一个地穴内可以拿到Grenade Launcher（榴弹发射器），可远程轰击绞索提起栅栏。

6.第二座奖励墓穴内拿到Three Arrows of Tezcatlipoca（泰兹卡特里波卡三箭头），强力炸弹，散射。

7.先引爆毒孢子，然后吸住金环等毒气散去毒孢子还未刷新时跑过去。

8.走上大桥，等第一根柱子压碎桥面后再从右边绕着前进。

9.过大桥后往南，炸毁石墙可以吃到一些宝石和生命升级。

10.第三座地穴友情提醒：先换榴弹发射器。尖刺机关中可拿到弹药升级。

11.进入第三道门后，把石球推到阶梯底层压住一个开关，可以打开高层的门拿到神器Gold Owl（金猫头鹰）#2。同时会刷新一个石巨人和两个法系怪。然后可以通过重来的办法达成挑战。

挑战：
找齐10个红色骷髅头

奖励：Golden Arrow of Tezcatlipoca（泰兹卡特里波卡金箭头），强力射击，散射。

1.路上毒孢子丛中。

2.岔路口往右走，第一个奖励墓穴顶上。

3.通过第一道门，干掉绿巨人令毒液消失后在南面坑里巨柱顶上。

4.第二座奖励墓穴附近的巨柱


先不要急着过桥


藏在石墙后的生命升级

顶上。

5.第二座奖励墓穴顶上。

6.通过第二道门上阶梯后跳到建筑顶上，注意接近时会刷新一个绿巨人。

7.通过深沟上阶梯后，往东走一道阶梯旁。

8.大桥上，到达最后一段后从缝隙翻滚出去绕到右侧吃到。

9.第三座地穴附近的巨柱顶上。

10.最后湖心岛东部巨柱顶上。

治疗石球

奖励：生命升级



原来这就叫做治疗石球

在第二座地穴北边可以找到一个石球，要把它一路连推带炸弄到东南边的生命祭坛去。

打通迷宫而不受到任何毒气伤害

奖励：神器Stone Lizard（石蜥蜴）#2

第二座地穴内，除了小心移动外，关键是刷新的胖子要选安全的位置等他过来杀，死时的爆炸会炸开毒孢子。炸开的毒孢子会刷新毒人要远距离秒掉。最后必须翻滚通过孢子然后贴着墙就不在毒气范围内。挑战是在走出军火箱旁边的入口时才达成。

30秒内将石球弄到火盆处

奖励：弹药升级

进入第三道门后，在木柱与阶梯之间放置炸弹把石球炸飞。之后才可以计时。以阶梯为6点方向，可以在石球转到大约7-8点时引爆，让石球滚向阶梯右侧的地方，从那里一路推下去，比较容易避开中段的毒孢子，动作快点就能达成。

9分钟内到达出口

奖励：神器Gold Arrow（金箭头），速度+1

看似很充裕，但是由于整个过程中强制动画很多，还是要尽量抓紧才行。

分数挑战：22万分、32万分、36万分，奖励武器Hand Cannon（手炮）。

敌人和宝石都很多，全关可以拿到的分数比这多得多。奖励的这对手枪非常好用，威力大发射较快耗蓝少，很多敌人一枪搞定，拿到以后后面都简单很多。

第七关：淹水地道（Flooded Passage）

1.本关开始出现骷髅，打倒后会反复复活，必须在打倒后用炸弹或榴弹把尸体炸碎。可以利用来骗能量。

2.毒箭阵平台角落有生命升级。

3.该平台西北岔路是第一个奖励墓穴，单打：用石球压住开关，站在石球上投掷长矛，可以吃到上面的圣物Eye of Cipactli（希帕克特里之眼），强化炸弹。双打：投掷长矛后，两人踩开关，把石球炸过去卡住机关。

4.抓着吸索顺墙跑到靶子开关上方时丢下炸弹。

5.军火箱处得到武器High Power Assault Rifle（强力突击步枪）。

6.进入房间你就知道为啥给你一把强力武器了。

7.第二个房间里墓穴里拿到神器Gold Feather（金羽毛），速度+1

8.双打分头前进的地方最后斜斜地拉线让托泰克出来。

9.原本放超级大石球的地方有弹药升级。

挑战：

找齐10个红色骷髅头

奖励：War Drum（战鼓），武器+1、炸弹+1

1.石球下面。

2.第一个奖励墓穴内，多尝试可以跳到罐子顶上，这样就可以插长矛吃到骷髅头。

3.毒囊上方。

4.吸住金环吃到。

5.把长矛插到墙上吃到。



这里果然藏着好东西

6.吸住金环垂到毒囊上方吃到。

7.在大战的房间，把铁球炸到长枪丛后，再用榴弹发射器推到开关上。

8.途径的毒囊处。

9.第二个奖励墓穴内，不要摧毁对面的罐子。

10.用大石球撞破墙壁后一个角落里。

找到并摧毁三个隐藏的罐子

奖励：弹药升级

1.炸靶子开关后，出现挑战提示时就在旁边。

2.混战的房间毒箭机关后面。

3.撞破墙壁的房间，藏在另一面墙壁后

摧毁所有毒箭机关

奖励：生命升级



可以利用毒箭和毒囊来杀死敌人



（双打）斜斜地拉线

8分钟内用大石球撞破墙壁

奖励：圣物Golden Eye of Cipactli（希帕克特里金眼），强化炸弹、强化速度。

8分钟很从容。最好保持满血到混战房间。在该房间可以躲到右上角，利用毒箭和毒孢子干掉敌人。最后用榴弹发射器轰掉毒箭。绕来绕去的大平台上可以无视所有大小怪物，关键是熟悉线路。

分数挑战：12万分、16万分、18万分，奖励武器Automatic Pistols（自动手枪）。

即使在混战中没能保持满能量，也会拿到足够积分。

第八关：鬼门关（The Jaws of Death）

接近桥上断处后就会出现巨大鱼怪而开始逃命，除非特别数量，挑战最好分多次进行，比如收集骷髅头一次，限时挑战一次，射杀敌人和拿积分一次。

挑战：

找齐10个红色骷髅头

奖励：White Drum（白鼓），防御+1、武器+1

1.开始地点旁边

2.上台阶柱子后

3~5.逃跑前段拿到

6.尖刺陷阱左侧，拿到后贴着左侧翻滚通过

7~8.穿过一道门后前进途中左侧

9.吸住金环越过断处后不远左侧

10.接近尽头时右侧

在2分钟内逃生

奖励：Wind Drum（风鼓），武器+1、速度+1。

装备+速度的神器和圣物，满能量下你会发现劳拉跑得，呃，滚得比索尼克还快。注意计时是从本关开始到卡住鱼怪为止，而不是从鱼怪出现开始。

射杀桥两边柱子所有敌人

奖励：神器Gold Arrow（金箭头）#2

在被大鱼怪追杀途中还要顾着杀敌可不是容易的事情。两边都是法系怪，首先要装备能够一击击毙他们的东西，比如上关取得的手炮。装备两个+武器的神器，圣物可以用回血回蓝的。开始右侧有两个用来练手。接近断处后开始被鱼怪追，通过两个毒孢子区域后两旁共有4个怪物，边跑边射，鼠标移动要快而准确，这段鱼怪追得最紧，时间基本只够每人一发的。通过一道门后两边共有6个怪物，关键是瞄准方向后手上射击，眼睛看前方好翻滚和越过障碍物，用余光瞄是否射中。吸住铁环通过断处后右边还有1个。

分数挑战：6万分、8万分、11万分，奖励武器High Power Flame Throw（强力火焰喷射器）。

这个跟射杀敌人的挑战几乎是等同的，因为不射杀几乎全部敌人就很难达到高分。射杀时还能注意躲避不受伤害最好。此外途中宝石顺路的吃一些就够了。


凶猛的鱼怪

第九关：扭曲之桥（Twisting Bridge）

1.利用L型桥到西边是第一个奖励墓穴，拿到圣物Golden Knife of Itzli（伊兹利金匕首），强化射击、强化炸弹。这里双打比较繁琐，关键是让托泰克从线上跳到木板上，等劳拉通过后，再次搭线让托泰克跳回来，这个跳跃有难度，要对准线较低的部位。

2.往东途中拿到武器High Power Single Shot Rifle（强力单发步枪）。

3.第一个地穴搭起三块木板到上层后（双打需要搭档依次踩开关），角落窄边处有弹药升级。这里不要去琢磨右边看到的部分，后面会经过。

4.第二个奖励墓穴内，石条阵没有固定顺序，要观察石条抖动情况来判断并及时翻滚到安全处。通过后吃到神器Gold Lizard（金蜥蜴）#2

5.第二个地穴内，最后跳上大平台前再次朝靶子方向投掷，可跳到旁边平台吃到生命升级。

挑战：

找齐10个红色骷髅头

奖励：神器Serpent Drum（蛇鼓），炸弹+1、速度+1

1.开始处东南断桥尽头

2.下阶梯后吸住东边金环垂下

3.第一个奖励墓穴内

4.单打在通过L型桥往东下阶梯后树丛中，双打在地穴入口处。

5~6.第二个地穴内

7.第二个奖励墓穴建筑顶上


双打时不要漏了这个骷髅头

8~9.进入第一个地穴的另一部分后，跳到靶子处再射！

10.长桥中段插长矛跳到左边高处断桥。

把一个持盾恶魔的盾牌打掉

奖励：弹药升级

榴弹发射器。

炸三个滚动火球

奖励：生命升级

最后过长桥上阶梯时火球滚下引爆炸药桶，往上跑途中在经过的地方放置炸弹，一边躲避石球一边看准时机引爆，滚下来的火球很多，炸到其中三个很容易。

6分钟内通过扭曲之桥

奖励：Mask of Itzli（伊兹利面具）

就是过关。很简单，所有战斗都可以略过。往西前往第二个地穴入口


（双打）这里很难跳但确实是可以跳过去的

时只要动作快就可以在怪物刷新期间把开关拉出来。

分数挑战：19万分、21万分、25万分，奖励武器Submachine Gun（冲锋枪）。

第十关：烈焰深渊（Fiery Depths）

1.从栅栏缺口爬到上层后可跳到雕像顶上吃到弹药升级。


这里可以“下弹”关掉下层火墙，也可以直接从左边缺口跳下去

2.第一个奖励墓穴里拿到圣物Mask of Ehecatl（伊维凯特面具），生命回复、弹药回复、强化速度。

3.跳蜘蛛平台时吃到生命奖励。

4.火焰跑圈处拿到武器Chaingun（链条机枪），拿到新枪接着都会给你机会试枪。

5.吸住金环顺墙跑到左边放手掉落吃到弹药升级。双打时让托泰克依次站在升级和骷髅头上方位置，劳拉拉着吸索跑到梯子处绕过火焰下落顺墙跑吃到。


（双打）同伴站在骷髅头上方

6.贴着墙壁不会被毒箭射到，可踩上火焰轨道触发胖子后先回来消灭之。

7.圆盘火阵处先跳到西北角找到第二个奖励墓穴，进去后先把L型桥转到朝左L的样子，跳到开关处安炸弹，拉下开关后跳回桥的同时引爆，跳过去后翻滚进去，拿到War Drum（战鼓）#2

8.圆盘火阵处跳到东边可吃到生命奖励。

挑战：

找齐10个红色骷髅头

奖励： Golden Shroud of Cihuacotal（希瓦亏托金披风），生命回复，弹药回复，强化速度，强化炸弹。

1.把长矛插到栅栏缺口处上去。

2.跳蜘蛛平台时吃到。

3–4.跟着火焰跑圈吃到

5.吸住金环顺墙跑吃到。

6.通过毒箭机关后跳到旁边石球处。

7.圆盘火阵中吃到。

8～9.烤石板串处

10.下火球雨的平台角落

跳经六个蜘蛛平台

奖励： 弹药升级

等面前的火焰刚刚扫过去以后，马上往前跳，还可以跳到旁边吃生命奖励和所有宝石，然后跳回来，继续顺时针跳一圈回到出发点。

治疗石球

奖励： Wind Drum（风鼓）#2

通过毒箭机关后跳到旁边找到石球，关键是不要把它炸过火焰轨道，推到中段跳上去才好跳过火焰。推到生命祭坛处多蹭几下即可完成。

将三只骷髅献祭给蝎子图案

奖励： 生命升级

经过军火箱后。先干掉其他敌人，可站在蝎子图案引骷髅过来，拼着被打两下，打倒炸掉3只即可。

5分钟内到达出口

奖励： Dark Drum（暗鼓），武器+1、防御+1

时间较紧但不需要做到完美。第二个石串处需要等一下，两场战斗是不可避免的，尽量杀快些，特别是处理骷髅。吸住金环垂下去时要悠着点。圆盘火阵处最后要射击一次靶子。

分数挑战： 9万分、11万分、13万分，奖励武器Spear of Fire（火矛）。

第十一关：深入虎穴（Belly of the Beast）

过翻板木桥后拿到火箭筒。果然，接着就是一只巨大的熔岩霸王


熔岩霸王龙

龙。战斗很简单，火箭筒对付恐龙，没蓝了可以踩其中一个巨大按钮，会令军火箱所在平台升起，赶紧跑过木桥去补然后迅速回来，慢了会变烤猪。平时注意不要踩到开关。中期会开始刷小恐龙送补给，注意换武器杀，火箭筒耗蓝太多，另外要吃宝石药包的话不要杀死在熔岩坑里。

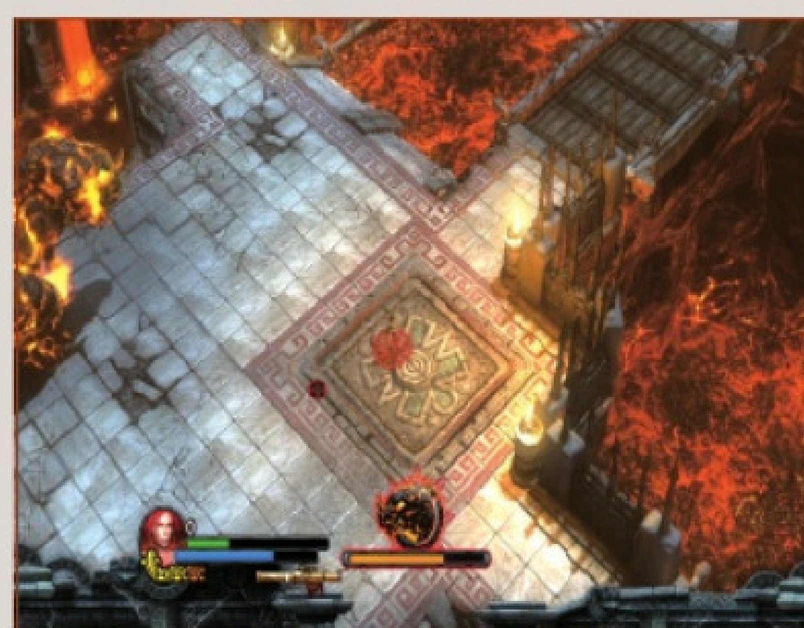
挑战：

找齐10个红色骷髅头

奖励： Serpent Drum（蛇鼓）#2

1～4.通过军火箱所在平台的木桥上。

5～6.分别藏在最北边和最南边角落的柱子里。


踩开关让平台升上来


干掉了这个大家伙

7～10.恐龙血较少时几个角落的蜘蛛平台上会刷四个火法怪，他们会掉落。

跳经11个蜘蛛平台

奖励： White Drum（白鼓）#2

战斗期间在场地周围转转，有跳过就算，没什么限制。

5分钟内击败霸王龙

奖励： Clay Serpent（粘土蛇），防御+1、炸弹+1、速度+1

5分钟太太太充裕了。专注于攻击霸王龙，反正小恐龙也没威胁。合适时机就可以升起军火箱来回蓝，不用等到完全空蓝。

分数挑战： 3万分、5万分、

7万分，奖励武器Heavy Grenade Launcher（重型榴弹发射器）。

关键是开始刷小恐龙后慢慢杀霸王龙，尽量保持满能量，多杀小恐龙，吃宝石，最后霸王龙还有3万分。

第十二关：要塞地道（Stronghold Passage）

1.先通过在两根柱子达到同一水平的时候引爆炸弹把石球炸下来，然后（单打时）站上去通过把石球从开关处炸开的方式吃到弹药升级。



小心不要遗漏蜘蛛地板

2.通过这里上楼途中吸住金环/托泰克吊下去吃到生命升级。

3.投篮完毕跳过另一侧断处上楼拿到武器Dual SMG（双机关枪）。

4.握拳雕像处往左上楼射击靶子吃到生命升级。双打时劳拉站在盾牌上，然后劳拉在托泰克跳起时跳跃的方式吃到。

5.过岩浆河时吃到弹药升级。单打可以贴着左侧边缘躲避火焰。双打时关键是劳拉踩住开关吸住金环，托泰克站在线上，然后劳拉拉着吸索通过火阵到对面踩开关。

6.烧烤石球旁下梯子是第一个奖励墓穴，关键是图示位置，一次投掷即可拿到神器Stone Serpent（石蛇），武器+1、防御+1、炸弹+1。

7.（单打）烧烤石球：劳拉号轰炸机，其实这里不需要开关来搭木板的。


关键是图示的位置

8.第二个奖励墓穴内，单打站在长矛上炸靶子然后再跳，拿到圣物Mask of Tezcatlipoca（泰兹卡特里波卡面具），强化射击、强化炸弹、散射。双打托泰克站在线上投掷长矛。

9.进门后的火阵，要喷火的机关会先发光，但不能停，要边翻滚向前边观察前方情况规划线路。

挑战：
找齐10个红色骷髅头

奖励： Fist of Tezcatlipoca（泰兹卡特里波卡拳套），强化射击、强化炸弹、弹药回复、散射。

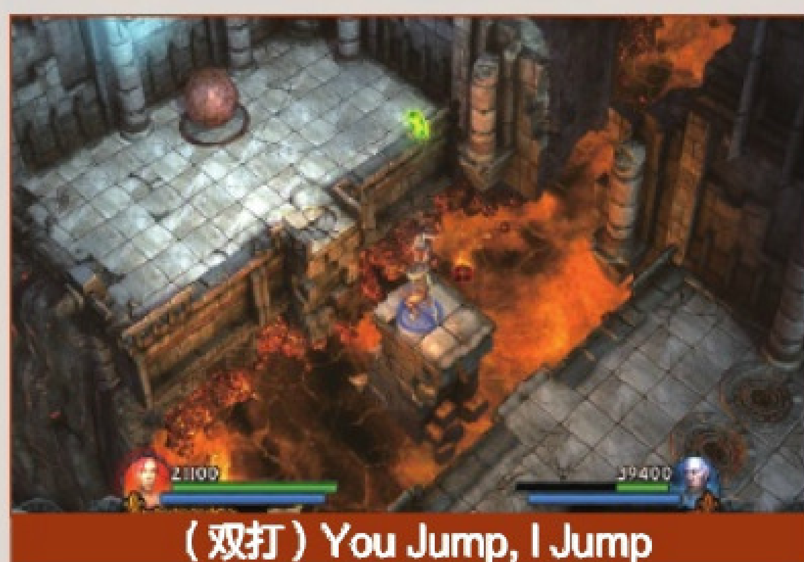
1.拳头处往右上楼途中，吸住金环跳过去吃到。

2.过岩浆河时，单打跳到旁边平台吃到。双打时在中间“小岛”的柱子上。

3.第一个奖励墓穴附近柱子顶上。

4～5.机关大厅的第一个火阵中。

6.第二个火阵中。


（双打）You Jump, I Jump


（双打）巧妙地绕过火墙

7～10.第二个松动地板区域中，按顺序分别是在左边第一列，左边第二列，左边第一列，右边第一列。

踩过三块隐藏的蜘蛛方格

奖励： 弹药升级

1.需要炸石球过沟的地方。

2.第一个奖励墓穴附近，红色骷髅头旁。

3.到达出口处炸毁旁边石棺。

把一个石球弄到骷髅石座上

奖励： 生命升级

石球摆在周围装饰图案的内角或外角炸上去。如果老是差一点，劳拉可以爬上去站在旁边角落，这样石球炸上来时有时可以抓住不让它滚过头。

15分钟内到达出口

奖励： Jade Heart（玉之心），四项属性+1，最强神器

这关流程也基本无法跳过，战斗虽然可以，但很多战斗如果不打，对推石球会有很大阻碍，反而更浪费时间。不过15分钟还是非常充裕的。上梯子后注意反弹的火球，保持满能量+强化炸弹的圣物对与把石球炸过沟和岩浆河，以及“投篮”，还有同时消灭多个骷髅都很有帮助。不过在把拳头炸开的时候满能量的话最好临时更换成其他圣物。

分数挑战： 6万分、9万分、12万分，奖励武器Railgun（电磁炮）。

这关战斗和宝石不多，最后分数只会多出一点，杀敌要尽量保持满能量。

第十三关：魔镜的觉醒（The Mirror’s Wake）

1.把开始处附近的石球推过院子落到下层压住火盆可以吃到生命升级。

2.这里可以拿到武器High Power Shotgun（强力散弹枪）。

3.在地穴迷宫中，每隔一会儿会摇晃落下大量火球，等落完后用第二个石球压住开关，马上绕到北面吃到弹药升级，否则再“下球”时石球会被震开。

4.击败守护者后南面可吃到神器Dark Drum（暗鼓）#2。


这样爬上着火的柱子

5.第一个奖励墓穴中，单打时吸住金环，站在缩下去柱子的另一侧，炸开压住开关的铁球，就可以爬上升


一杆进洞

起的柱子。拿到神器Clay Serpent（粘土蛇）#2。双打时站在开关旁吸住金环，然后踩开关让托泰克升上去。

6.在竞技场角落跳起吸住金环可到达第二座奖励墓穴。拿到圣物Mask of Cipactli（希帕克特里面具），强化炸弹、强化速度、生命回复。

挑战：

找齐10个红色骷髅头

奖励： Jade Heart（玉之心）#2

1.开始往西南走炸破墙壁到达。
2.西南边的地穴入口旁
3～5.第一个地穴迷宫中
6.通过竞技场路上卡车旁。
7～9.竞技场周边
10.竞技场西南角，金环上方。

15秒内把第一个回旋石球弄到火坑里

奖励： 弹药升级

难度很高，路线复杂，还会还有中途刷新的敌人和火球干扰。以东边的通道口为6点方向的话，大约在石球转到4点半的时候引爆，炸到通道里，迅速推着绕过右边的墙，一转过拐角朝向火坑，就放一个炸弹（满能量最好），不用跑开直接引爆然后跟着翻滚过去，如果差一点没进坑可以


击败索洛托

推一把。

一辆卡车炸掉两面盾牌

奖励： 生命升级

经过奖励墓穴后，卡车旁出现两个胖子，滚过去安一个炸弹引爆，搞定。

达成一杆进洞

奖励： Stone Serpent（石蛇）#2

在第二个奖励墓穴内。进门后迅速翻滚到火盆与木杆之间（靠近后者）放置炸弹，然后跑到附近火孔的间隙处，等石球转第二圈的时候，斜过来看以火盆为4点半方向的话，在石球转到6点到5点之间的时候引爆就能达成。必须在开始的时候，很快石巨人的攻击或者是它死掉时的爆炸都会炸飞石球。

6分钟内打开要塞大门

奖励： 圣物Mask of Xolotl（谢洛托面具），全功能，最强圣物

只要找齐钥匙回到大门口就行。大多数敌人都可以跳过，但第一个和第三个守护者要打掉挡路的火


（双打）巧妙地拉线

焰才会消失。迷宫里的敌人也都不管，轰掉守护者的盾拿到钥匙后就可以直接出迷宫。最后在竞技场西南角通过桥回去。

分数挑战： 15万分、19万分、24万分，奖励武器Golden Shotgun（金散弹枪）。

这关大多是巨人之类高分的怪物，尽量保持满能量，被击中的话一只就是4千差别。特别是地穴迷宫里怪物很多，下火雨的时候注意快速超前翻滚躲避。打得好最后分数会多很多，没打好就是找到所有边边角角的宝石也会差一点。

第十四关：索洛托的要塞（Xolotl's Stronghold）

首先是尖刺阵，第一阶段最好躲避，一会儿索洛托血条会出现，他会跳到两边平台上，可用耗蓝少的武器攻击。打掉后进入第二阶段，刷大

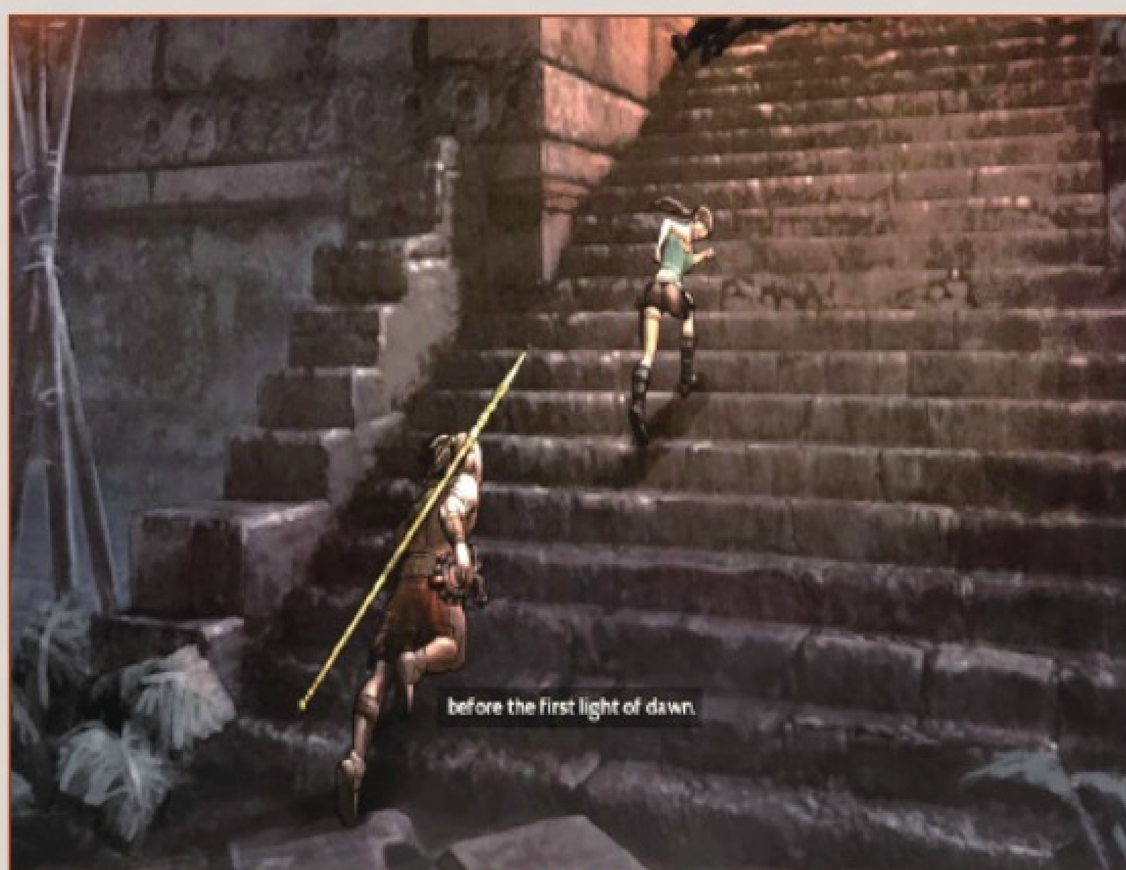

躲避火球雨


搞定索洛托

量蜘蛛，可换强力火焰喷射器对付，或者专注于翻滚到安全区域，尖刺会干掉它们，但这样就没分数。第三阶段开始逐个点尖刺，关键是不要动，站在安全的格子上，只有脚下格子开始泛蓝光了再移到旁边，不过如果发现有被困住的趋势就要找机会翻滚转移。第四阶段谢洛特会开始跳到平台上，并刷新蜘蛛。如果要高分的话这里可以拖延一会儿专注于消灭蜘蛛，然后打掉谢洛特的血，他会让滚筒滚过来，等旁边尖刺消失后即可绕过。

补充血蓝后前进来到毒囊阵，索洛托在场时不断跳跃，落地处会先出现黑雾，注意一直保持翻滚移动就不容易被震倒，打掉他的血以后开始刷类似蜥蜴和骷髅，注意炸骷髅的时候可能引爆毒囊。后面还有一只绿巨人。打掉后索洛托开始和怪物一起围攻，灵活躲避尽快把他的血打掉他就会再次跑掉。

最后来到一个平台，开始索洛托会丢一些火球，打掉血以后开始刷石巨人，打掉后他就上场了，先是到处跳几下，落地时间很短，最后跳到中间发射光球当靶子，两下半干掉就可以欣赏结局了。



结局“动画”

挑战：
10分钟内击败索洛托
奖励：Spear of Darkness（暗之长矛）

只要与拿高分时的策略相反，专注于攻击索洛托即可，甚至不浪费时间躲避攻击（不过毒囊阵处索洛托的跳跃还是要躲避，被震倒反而会损失攻击的时间）。

分数挑战：8万分、12万分、14万分，奖励武器Spear of Light（光之长矛）。

只要尖刺阵中保持满能量消灭蜘蛛，加上最后阶段多拖延一会儿，就已经可以完成。不够的话毒囊阵还有很多怪物，也可以多拖一会儿。最后的平台满能量杀石巨人也有不少分数。

不过，这两件终极武器拿得容易，结果就是中看不中用，发射慢耗蓝多。

附：成就说明

成就系统是从Steam购买正版游戏才有的（中国IP目前无法购买，除非国外朋友以礼物形式买给你>_<）。

A Friend in Need（患难见真情）
进行合作模式。

Leap of Faith（自信一跳）
在托泰克跳跃失足的时候用吸索拉住他。

Return to Sender（哪里来哪里去）
用托泰克的盾牌把法系怪的攻击反射回去。

Three bird, one stone（一石三鸟）
用一颗炸弹杀死3个敌人，第一关较弱的敌人，或者最后几关的骷髅。

Jump Jump（你跳我也跳）
站在托泰克的盾牌上，在他跳起的时候跳起。

Beat a Better Mousetrap（灵活的老鼠）
在蜘蛛墓穴的尖刺阵中一次触发所有尖刺。

BreadWinner（养家糊口）
在任何关卡中达成最高分数挑战。

Seeing Red（红眼）
在任何一个关卡中收集10个红色骷髅头。

Overachiever（功成名就）
完成任何关卡的奖励挑战。

Instant Sushi（即食寿司）
打通第八关，消灭鱼怪。

Vanquish Xolotl（击败索洛托）
打通游戏。

Tomb Raider（古墓老手）
收集所有神器、圣物和武器。


成就是与Steam结合的设计，你需要设法买到正版才能取得





ALIEN BREED《异形丛生》关卡心得详解

■上海 S.I.R

在Steam上免费发行的多人合作射击游戏《异形丛生》想必许多人都已体验过并沉浸在杀戮异形的乐趣之中，这款游戏原本只是《虚幻锦标赛2004》的一个MOD，被Vavle相中后转为SOURCE ENGINE重新开发，焕发了动作射击游戏的第二春。此游戏结合了经典的街机游戏方式和流程，有些像SNK公司1986年出品的《怒》一样，可以在控制角色行动方向的同时，用鼠标来控制枪头的方向，令游戏变得灵活多变。其他还有近接格斗、翻滚等新潮要素，在动作性方面毫不含糊。不过其版面设计与以往街机俯视角射击类不同的是，它对于“避弹”的要求十分之低，异形大多采用的是直接攻击的形式，而玩家面对一波波快速涌来的异形，主要需要考虑的是如何在敌人接近自己之前，先杀死对方。主要考验的是玩家的射击能力和对武器特性的掌握。加上本作对于CO-OP的极大重视（线下只有两关的内容），让小队配合成为了游戏的核心元素，在高难度下，打起来的感觉竟有些类似时下流行FPS游戏Left4Dead，在重压下绝处逢生。不过说了许多优点，游戏还依然有不足之处，首先比较为人诟病的就是武器的平衡性，像Flamer这样的武器几乎在过关时人手一把，而狙击枪这类武器则永无出头之日。另外就是关卡设计上还略显枯燥了，难度全都吃在寄生虫这样的敌人上，而爆破者这样的敌人则毫无威胁可言。巧妙的打法很少，单纯对玩家射击能力要求的地方多了些。这点都是待以后增加关卡和升级新版本时需要改进的。

精品	总评 8.4	
制作	Team 17	
发行	Team 17	
类型	射击	
语种	英文	
游戏性	Gameplay	8.8
上手精通	Difficulty	8.4
画面	Graphics	8.0
音效	Sound	8.2
创新	Creativity	8.6
剧情	Story	7.2

了解各种异形，掌握杀虫诀窍



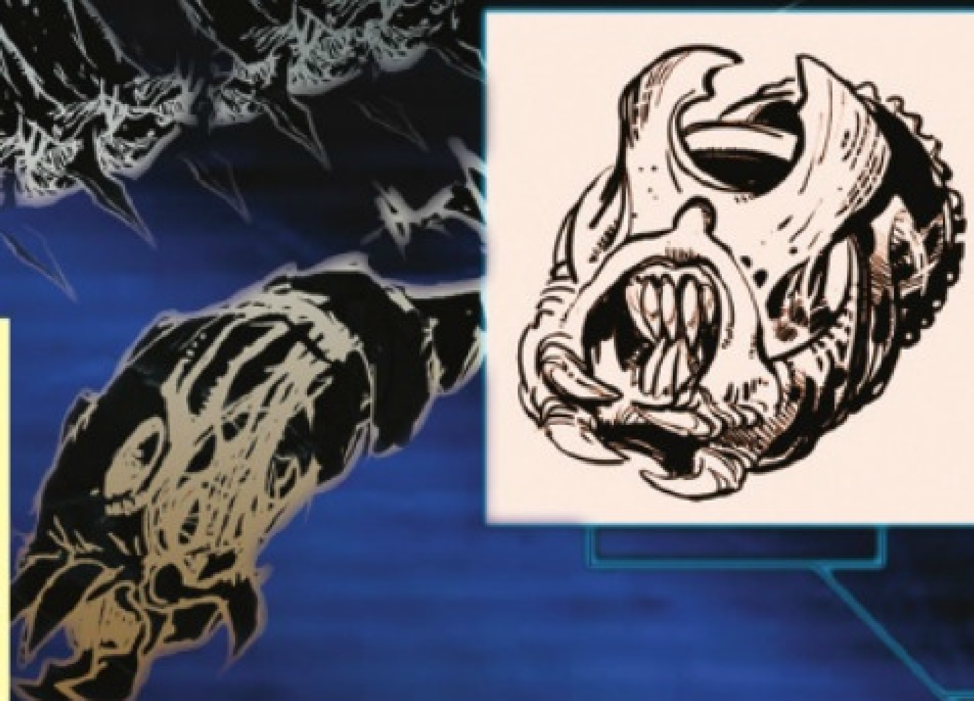
Grub（蛆虫）

混杂于各版面的超弱异形幼虫，完全没有任何攻击力与防御力，只要队员走过就能踩死。在游戏中可谓毫无存在感可言，但杀死一百只之后会解锁成就Bug Stomper，所以在解锁成就之前尽管多踩踩吧！



Drone（雄蜂）

自始至终大量出现的下位异形，攻击方式永远只有向玩家快速冲锋。虽然单体十分脆弱，但聚成一群对玩家队伍的威胁却不可忽视，只要有数个漏网之鱼围攻就会造成极大的伤害，一不留神就会死亡，正是由于这种敌人的大量存在，故能范围攻击的Flamer是任何等级玩家的最爱。





Ranger（游猎者）

第三面开始出现远程系敌人，可以一击吐出三发酸液，全中则威力惊人。由于生命值很低，而且攻击速度也很慢，所以一两个出现构不成威胁。但其作为“弓兵”的辅助系敌人存在，常常在玩家较难看到的角落，配合其他近接系异形一起行动，若被出其不意喷到，则伤害惨重。需要玩家在数遍游戏后牢记其出现地点，看到飞弹袭来便用空格键闪避。



Shieldbug（盾甲虫）

顾名思义，拥有超高防御力的巨大异形，使用像盾牌一样的多足来进行防守。虽然其无法防御的背后是弱点，击倒一只也得耗去大量弹药，是个很强硬的敌人。相对地移动力十分低下但被击中一发伤害却很可观，并且大机率被吹飞，常在狭小的空间出现，绝对不能被其卡在角落。盾牌可以防住Flamer，但Tesla和Freeze Grenades的攻击似无法防住，用两者降低它的速度绕其身后攻击是常规战法。



Boomer（爆破者）

看似是小型的异形，但是受到攻击会肚子会像气球一样膨胀，第一次遇到就给人会爆炸预感的种类。

爆破后散成数个光球在地面上，靠近会被其二次爆破所伤。虽然可以在其爆破前解决它，但由于散开的光球也不难回避所以不用太在意。



Parasite（寄生虫）

全游戏最凶最恶敌人。在黑暗中向玩家飞来被其附身后给予角色持久的伤害。由于此伤害总量甚至超过总血量，所以没有医疗兵又没有医疗包的话只有等死一条路，完全是绝望的情形。

对应的方法最好在其上身前击毙。由于通常复数单位一起行动，所以推荐使用Tesla或Flamer来解决。如果被其攻击后，Electric Charged Armor也可以令其剥落。最常用的方法还是让医生进行强行回复。Insane难度下会从各种各样的诡异地点涌出。所以随时都有被瞬杀的恐惧心。



BUZZER（蜂鸣虫）

杂鱼般的异形品种。复数一起行动，从空中飞向玩家，撞击后造成伤害。由于撞击伤害很小，所以无需特别在意。耐久度也极低，可以用Tesla轻松一击荡平。



Harvester（收割者）

自身完全无攻击力，但会从体内产出幼虫的产卵异形。死亡后会从肚中一气放出幼虫数体奇袭。

使用Flamer攻击可以完全抑制其幼虫出现，连同死亡时放出的虫也会烧毁。不过最后与盾甲虫一道出现比较棘手。



Motarbug（默塔巨虫）

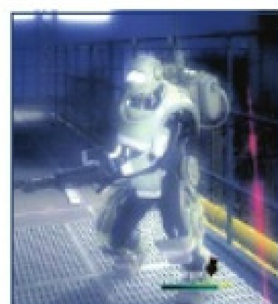
游猎者的强化版本。可以从口中吐出三连发爆发弹，击中后会二度爆炸，造成巨大伤害，射程也十分远。非常强力的敌人。经常出现在十分难攻击到的角落，所以比起干掉它来，还是尽全力脱走比较好。





各种角色能力详解及组队构成

最佳的组队标准当然四种职业各一，如果是三人小队的话，则务必带上医疗兵，用来对付成群的寄生虫。Tech本来就是许多关卡的必要职业则不必言。只是需要注意的是一共有八个角色可供选择，每种职业有两位，但彼之间能力值也有很大差异，别以为只是相貌不同哟。下面是角色的能力值详解。



Officer（队长）

作为小队的头领，队长拥有的固有技能有两种，其一为Leadership，是周围的我方队员每一次攻击每等级+3%的几率造成两倍伤害，并在每次受伤时每等级+6%的几率伤害半减。有点BUFF光环的味道。队长中的Sarge的Leadership等级有5，可以分别达到15%和30%的双倍伤害和伤害减半，而Jaeger则弱于他只有3，为9%和18%。

其二是他使用的专属武器Vindicator的强化技能——散弹枪类，一发可以射出七粒散弹，威力强，此技能主要是增加Vindicator的攻击力，每等级加2点。这方面Sarge就差过Jaeger许多了，只有2，也就是106+28，而Jaeger为5，为106+70，并且有近身格斗伤害的加成，爆破也比较高，属于专门使用Vindicator的强攻型队长。而Sarge则偏向辅助和均衡。

Special Weapons（重武器兵）



队伍中的第一打手。其使用的专用武器是Autogun和Minigun两种重型机枪。其中Autogun有自动瞄准功能但射率低，Minigun则连发性能很高。而且弹夹均为250发，很少需要Reload。

此职业的固有技能两种，一为Autogun Damage，增强Autogun和Minigun的威力，每等级每发子弹+1。Wildcat为4级（+4）而Wolfe为5级（+5），相距不多。第二个技能是Piercing Bullet，每等级每发子弹+20%贯通机率，两位重装兵也相距不远，Wildcat为2（40%），Wolfe为3（60%）。相比起来，“山猫”似乎在两个固有技能都逊色一个等级，但她的普通武器等级却更高，达到4级之多，能力比较全面。而Wolfe更擅长使用专门武器。两者的主要差异还在于本体性能，“山猫”最后一项属性是“Speed Bonus”，移动速度较快，Wolfe则是“Health Bonus”，生命值更多。喜欢灵活多变的玩家可以选择前者，喜欢使用重机枪横扫一切的玩家自然Wolfe是首选。

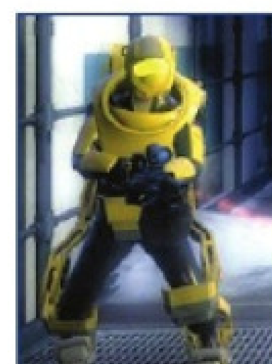
Medic（医疗兵）

能够使用回复道具，让队伍的生存可能性大幅提升，实质上的核心角色。高难度下，医疗兵的死亡就意味着小队的崩溃。专用武器都是回复类，没有攻击力的种类。有初期的Heal Beacon（设置在地上，范围回复，一定时间后消失）和后来取得的Medical Gun（有弹药数量，目标同伴回复）两种。医疗兵有三种固有能力，全都与生存相关，战斗力很低。其一为Healing，这个能力包括了三个方面，每等级Heal Beacon携带量+1、Medical Gun弹药量+10、单人医疗包回复量+5，第二为Infested Curing，针对寄生虫的技能，寄生虫伤害减每等级-25（基础值100）。第三个是Combat Drugs，为Bastille的专属能力，用来增强Adrenaline（肾上腺素）的效果，每等级+0.8秒。



在两位的医疗员里，Faith的Healing和Infested Curing都是顶级，为医疗专精的队员，并且最后项能力为Speed Bonus，加强了生存机率。而武器伤害和其他战斗能力却很低。Bastille相对而言，医疗能力较差，尤其是抗寄生要远低于Faith，在寄生虫充斥的高难度下，尤其需要注意。相对地他强化了战斗能力，是比较均衡的角色，并且拥有专属能力Combat Drugs，这项能力并不需要Bastille自己来发动肾上腺素，只需要队中有人发动即可，在需要Tech去操纵电脑的关卡会十分有效。

Tech（技术员）

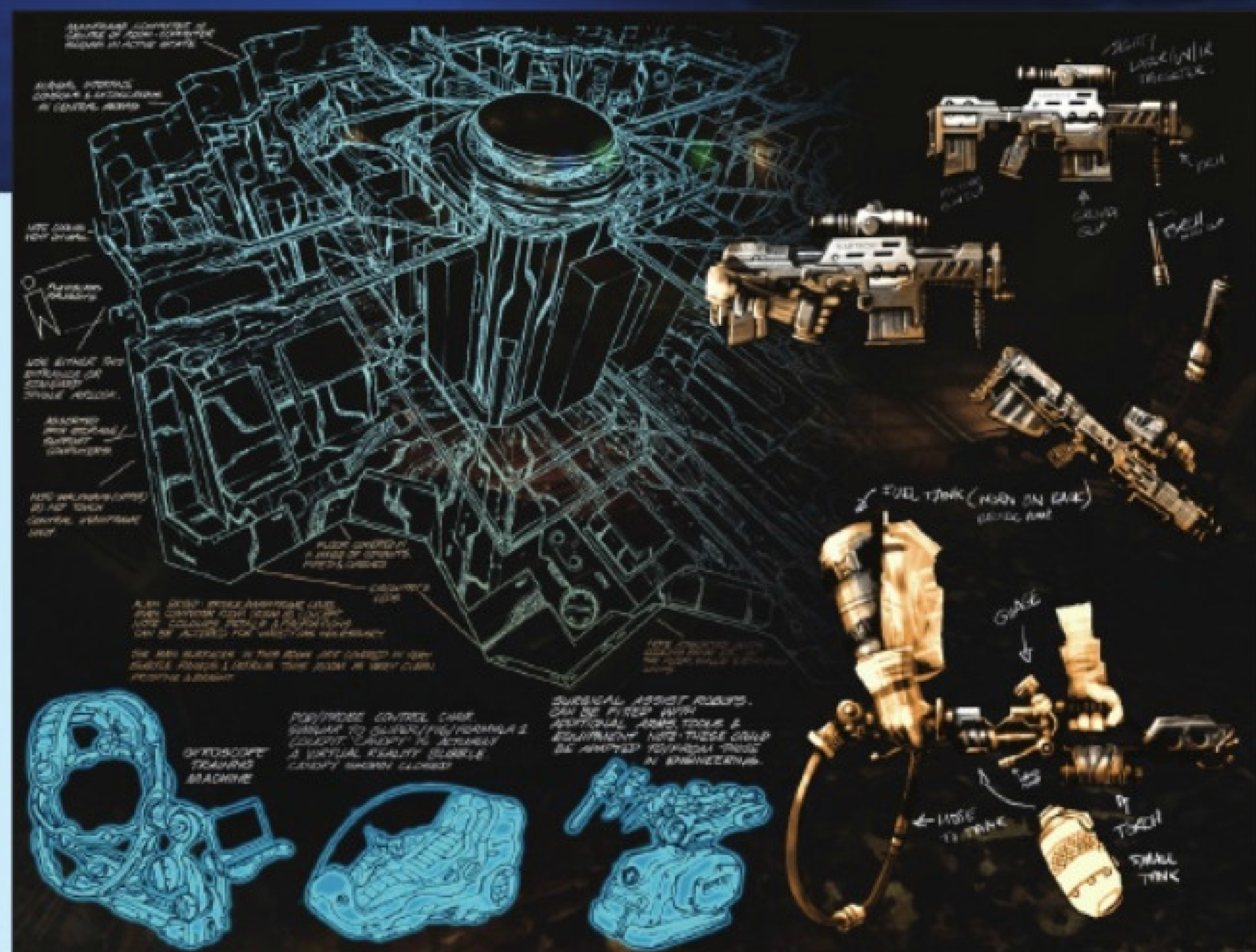


在许多关卡里都是必要的存在，在需要Tech的关卡里，队中没有他不能开始游戏，并且Tech在完成他的工作前死亡会导致游戏直接Game Over。所以必须时刻保护好。技术员有两项固有技能，都是与其职业特性相关的。其一Scanner，可以探测附近异形的动静，每一级+150（基础值600）；其二为Engineering，可以让周围队友溶接速度每等级+50%（基础值80%），Sentry系设置速度+25%（基础值100%）。

两位技术员的Scanner均是3，主要区别在于Engineering的能力，Crash是1、Vegas是3。其实从实际游戏来看，溶接速度并不是十分重要，机枪设置也都是提前完成，所以此数值可以不必过多考虑。接着往下看，Crash拥有游戏最强的装弹速度，而Vegas则是最高的格斗伤害。但从Tech不太需要或者说不应该与敌人近身肉搏这个角度考虑，Crash的能力显得更为实用。所以Tech我推荐Crash为宜。



武器选择推荐



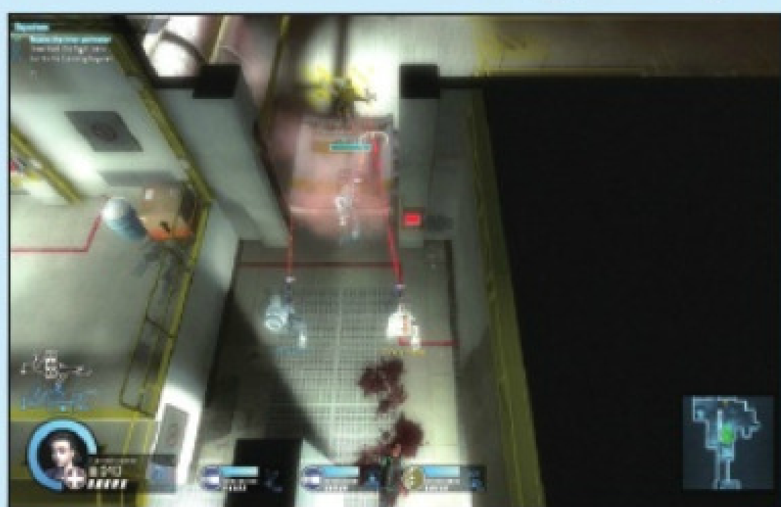
本作的武器平衡并不是十分好，加上职业特性可以装备的专用武器，如果不是纯粹娱乐的话，选择的余地并不是很大。

Officer的方面如果选择Jaeger则一定要带上Vindicator了，否则选择他的意义大半丧失。第二武器一般的选择都是Flamer，可以控场，威力也不算差，弹药也不少。如果是Sarge的话也可以用双手枪Twin Pistols，威力很大，就是要注意弹耗。重装兵的首选武器自然是机枪，选择可以自动瞄准的Autogun比较好。医疗兵两种医疗工具里，Medical Gun用起来比较弹性。而Tech最好两种武器都选可以控场的Tesla+Flamer即可。总而言之，Flamer基本都是必备的武器。至少也要有两个人带上，游戏中威胁最大的寄生虫和成群雄蜂都可以轻松把住。唯一的缺点是容易误伤友军，并造成灼烧。不过与其威力相比还是划得来的。

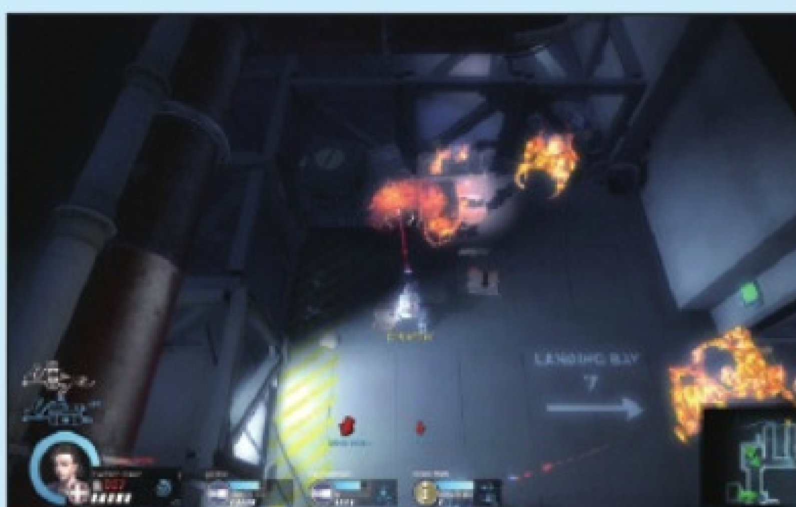
特殊装备推荐几种，其一是Electric Charged Armor，用来处理寄生虫，其二是Freeze Grenades，启动很快，有点像街机游戏中的“保”，可以封住周围敌人的行动，用来解场。其他就是技术员在某些关卡用使用的肾上腺素，可以在其时间内快速处理电脑然后脱离。Hand Welder不用带，需要的关卡会配置在版面中。

图文关卡流程

第一关 Landing Bay 注：Tech必须



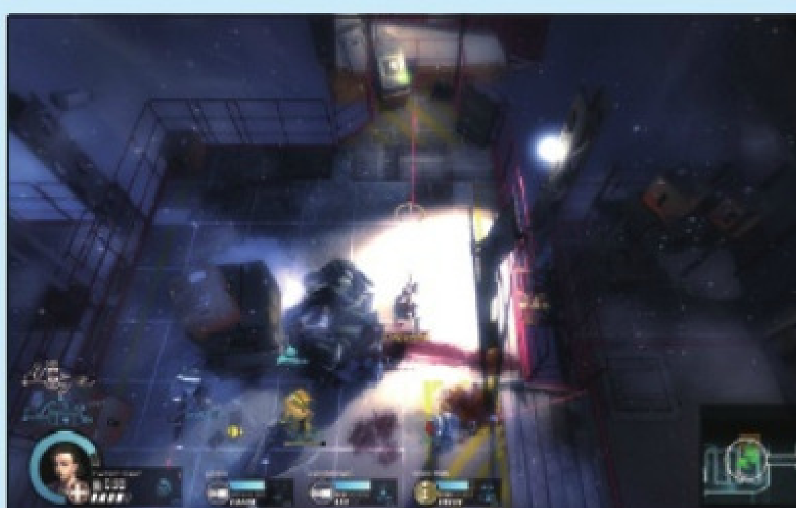
游戏基本上不会迷路，Tab键可以看地图，大多关都是一本道。第一关行至此处时需要Tech来开开门，当然你喜欢暴力开门的话可以用电锯直接把门锯爆，本来这关也没什么难度，随各人喜好了。



如图上方处有一个隐藏异形，不要大意了。



此处有几个架子的地方四面都会出现异形，队员把各个方向封掉就行了。

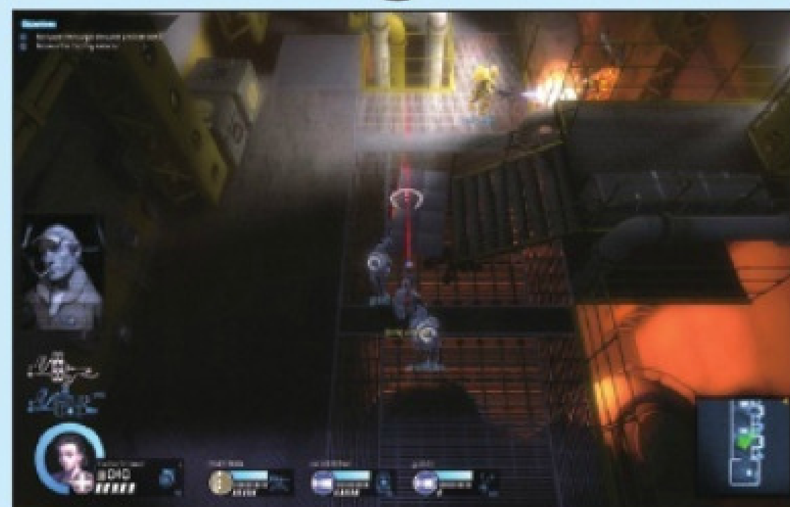


到达此处后基本第一关就进入尾声了。技术员去处理电脑，其他队员围成一圈保护就行了，不放心可以架个机枪台。这样就万无一失了。过不长时间右侧的门会被大量异形踢爆，注意一下，用一发榴弹可以解决。



这里是一个田字形的地域，不必多考虑，让队员随便转一圈把敌人清掉就行了。

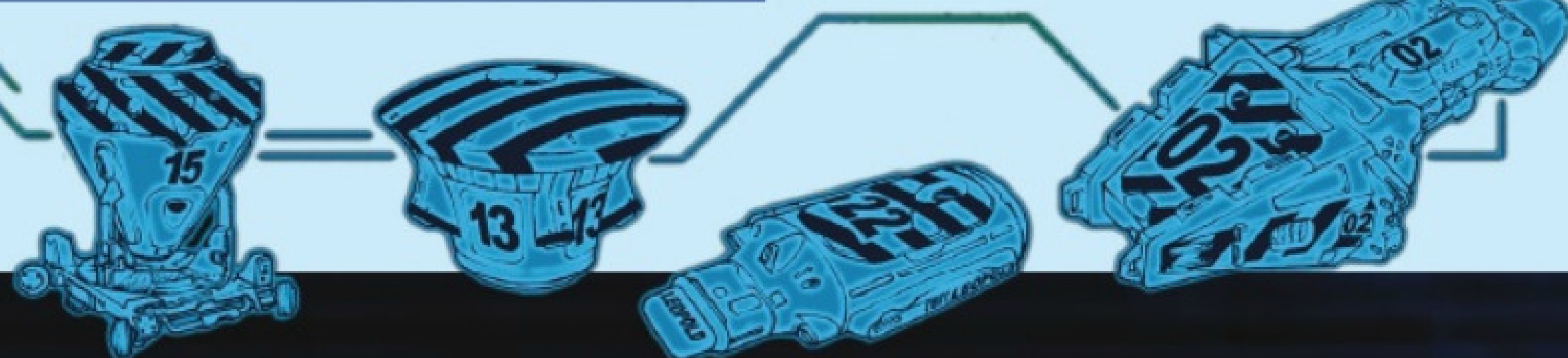
第二关 Cargo Elevator



开始这里管道会爬上几只雄蜂，此关主要敌人种类依然是雄蜂，只不过数量比上一关激增。需要注意不要冲得太欢。



大量异型涌来，一发喷火枪就扫干净了，注意后方也有，前后封掉就行了。




这个地方是第二关唯一需要注意的地方，左右窗口会破入异形，引出来后，向后退下再干掉，不要被夹攻，后方同样处理。


本关末尾，启动电梯后会进入类似使用肾上腺素后的效果，时间变慢。之后会从底下和四周涌入异形，不过本关做好准备的话毫无威胁。在启动电梯前架起机枪，或Tesla Sentry Coil，在关卡之前带好即可。然后只等异形来送死。最后向右走通关。

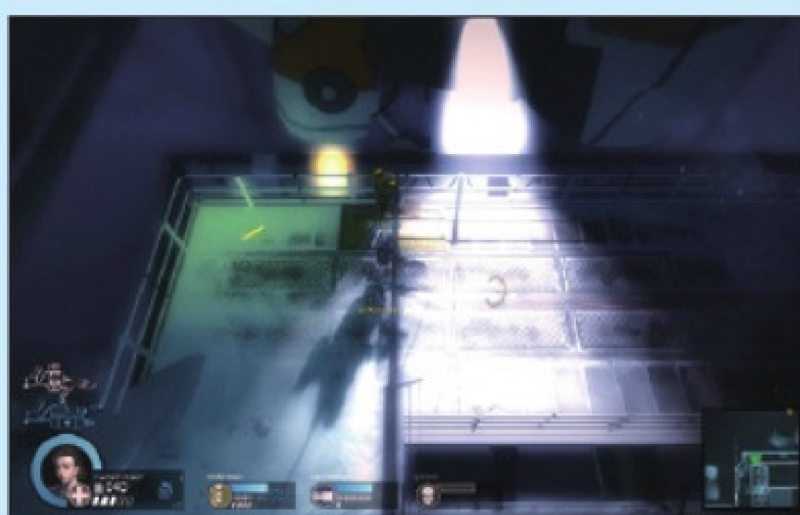
第三关 Deima Surface Bridge

注：Tech必须

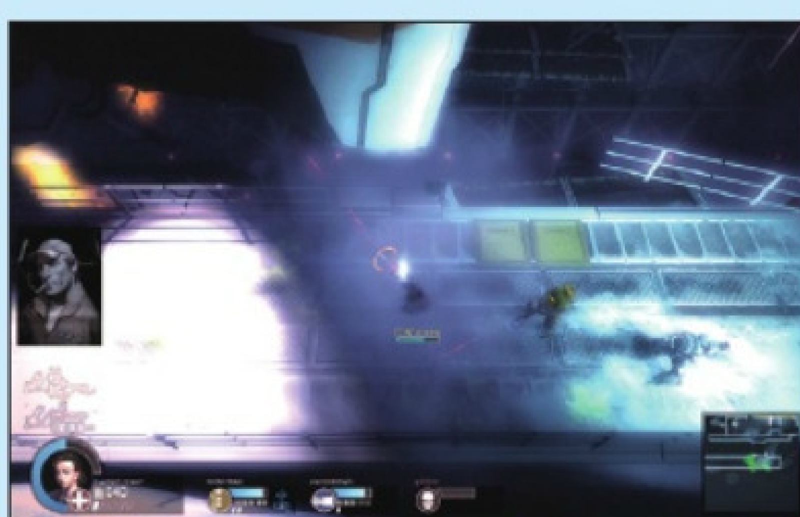

开始后向前推进，不久便到此异形纷乱的地区，从左侧，右侧背后均有来袭，队员靠得紧一些，四处用火炎喷射征伐即可

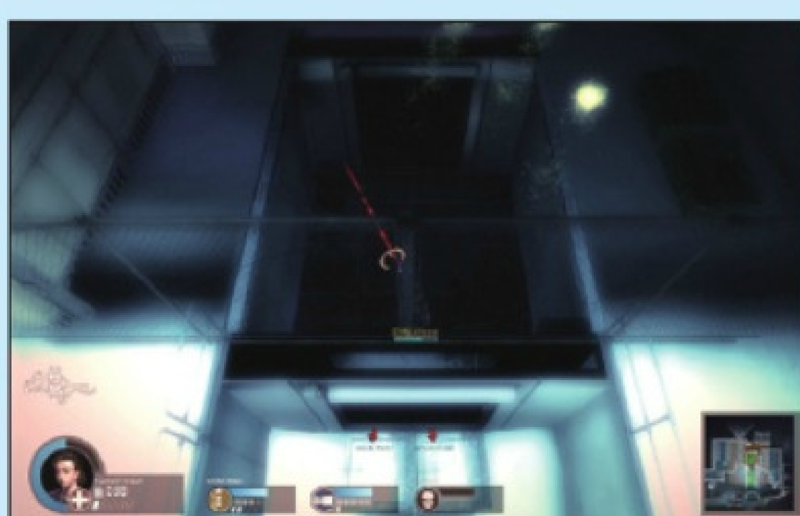

这里会碰上游戏里的第一个游猎者，出于安全，用远程武器轰杀吧，属于落单品种，不必为意。右侧有一个房间，需要一个Tech去黑电脑开门，战前备好肾上腺素，然后Tech一个人冲进去完事后马上冲出来就行了，不必考虑怎么保护Tech。


此处第一次出现的盾甲虫，地方很开阔，又落单，队员包围住很容易解决。


这个地方稍微准备一下，因为前方会出现大量异形，不过身边有重火力增援，一鼓作气冲过去，这是一长段路，不要作过多逗留，以免夜长梦多。

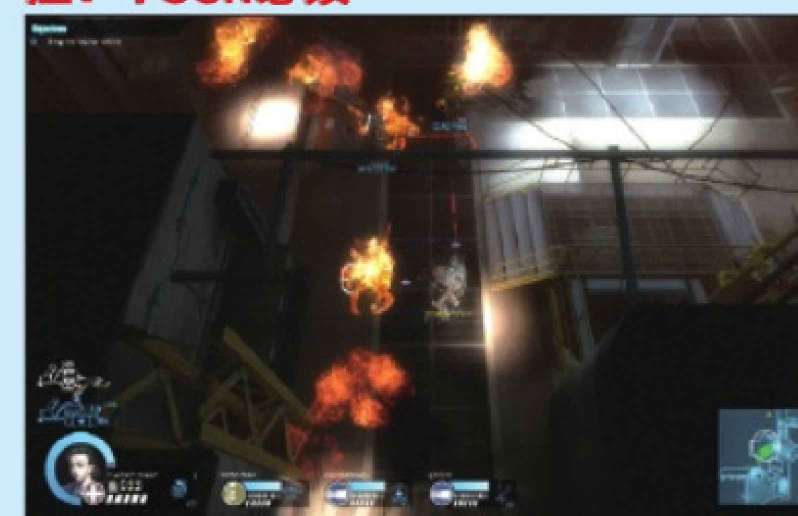

前后注意下就行了，多用控场的Tesla和Flamer，有冰结手雷之类就不用吝啬了，打完这段后面就没难点了。


到达这里就没什么问题了从机翼处到另一边。


这里有一些异形，不过不用管它，直接冲到这里就胜利了。

第四关 Rydberg Reactor

注：Tech必须


这里的路基本没什么可说的，会有零散的雄蜂冒出来。


到达此处后遇到游戏中第一个爆破者，毫无威胁的敌人，炸开后的光球相信没人会中吧。



绕出来后要注意这里有一些躲着的异形。



门这里让Tech去开门，其他人防守一阵，架挺机枪比较稳妥。需要注意寄生虫。


连上此仪器后往回走，从原先的岔路走右侧。


到达此处后不要被这团火炎迷惑，只不过是装饰品，从上面损毁的直升机处绕过去就行了。

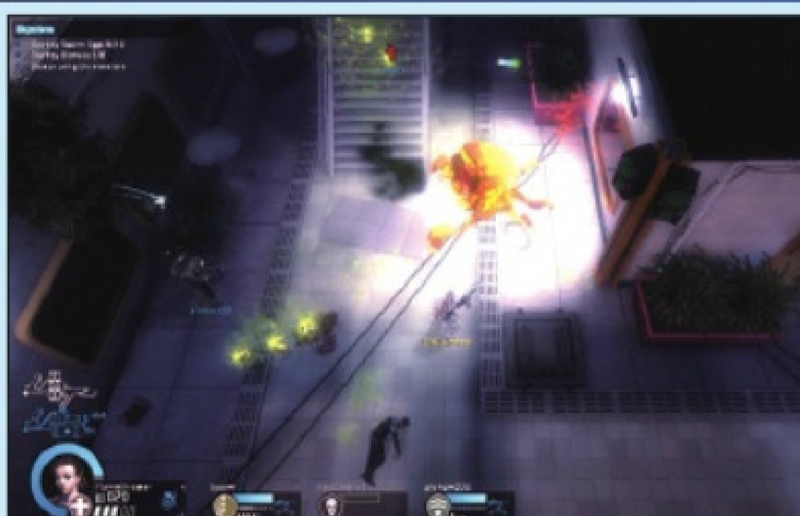

最后到达的地方，开启左上的门后，需要等一段时间才能完全开启。此时不断地从缺口涌出的爆破者和游猎者，地区很空，只要躲远点打就什么事也没有了。大家应该不会栽在这里吧。最后进入门通关。

第五关 SynTek Residential

Flamer携带必须

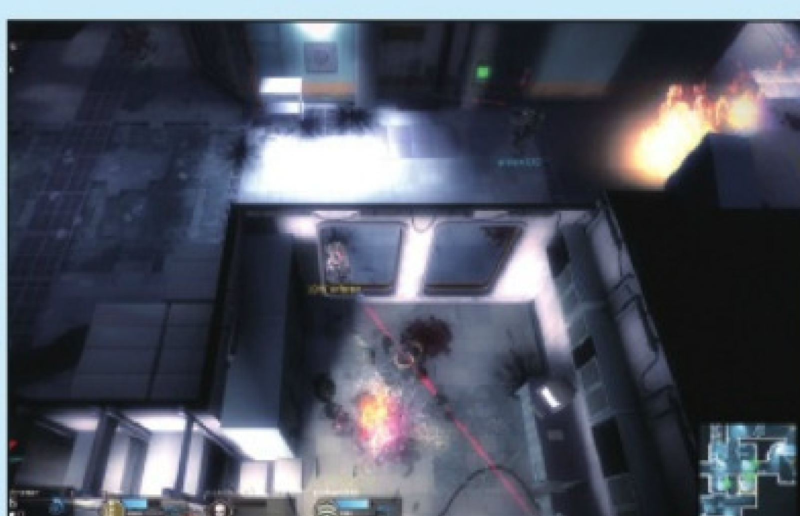

这关在所有关卡里的地位都比较特殊，地图并非一本道的形式，而是需要玩家对各部分进行探索的。任务是烧毁所有的异形蛋和长得如藤蔓一般的异形堆弃物，前者26个后者8个。这里主要向大家列出其所在的位置。（此图为一处。）


这个地方需要Tech来开门，不过散弹枪似乎可以直接穿过。打开门不要急于冲进去，里面有几只寄生虫，被围攻就直接惨死了。在门外等门开后马上喷火，烧光后再进去。

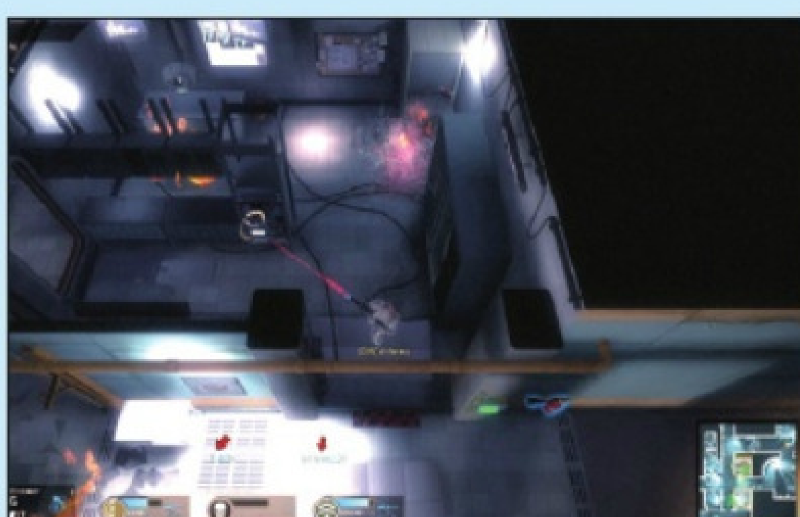

初次登场的默塔巨虫，落单种类，不要对着它的嘴就行了。

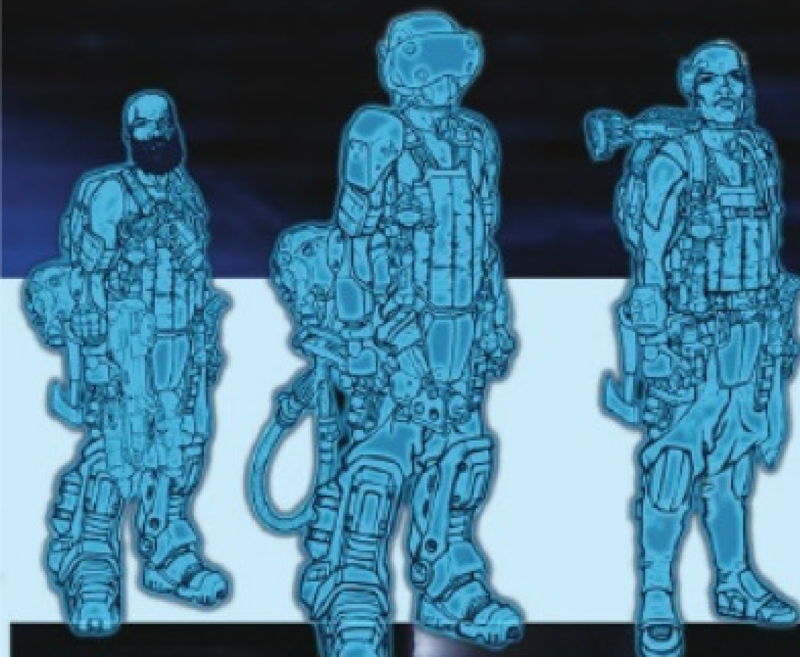




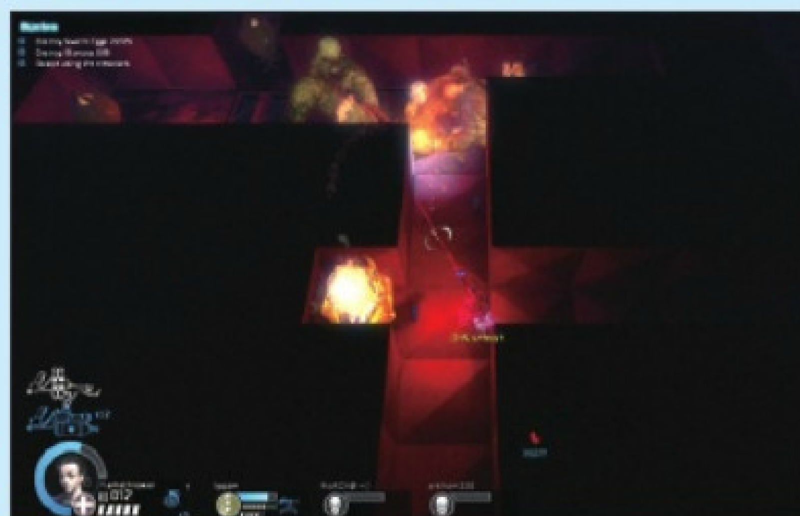




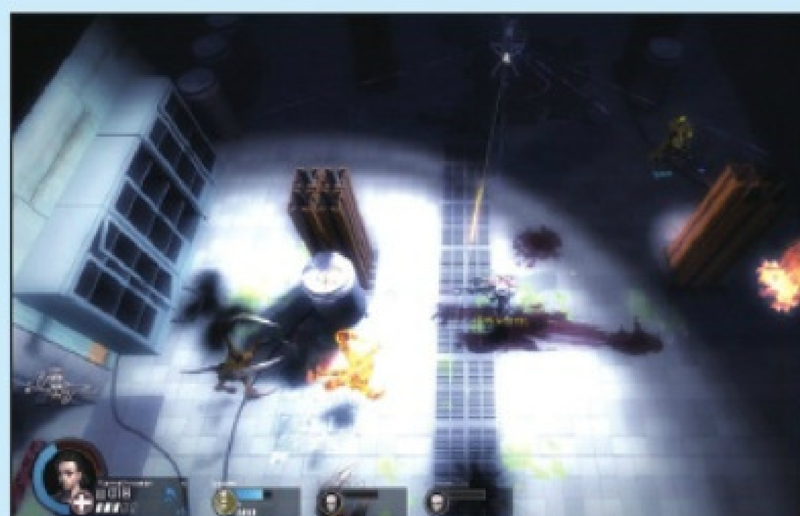



这些都是虫蛋出现的地点。


这片区域要特别注意，由于光线不好，很容易被寄生虫偷袭，一定要步步为营。用喷火枪一点点推进。


最后到达电梯处，在电梯到达之前还有不少时间，这时会涌出大量异形。架完机枪后，最佳方案不是在里面苦战，而是跑出去溜一圈，外面反而异形少。等时间差不多后，再直接冲到电梯里就行了。

第六关 Sewer Junction B5




本关的难点主要就是一路上的寄生虫，其他基本没有多大威胁带好电甲来预防为佳。
过关目的是毁掉一路上的虫蛋，别漏网就行了。道路没什么分岔。

 栏目编辑/Say/say@popsoft.com.cn 美术编辑/Lily


这里有不少油桶，不过本作里油桶的威力不是很大，不如专心杀虫。

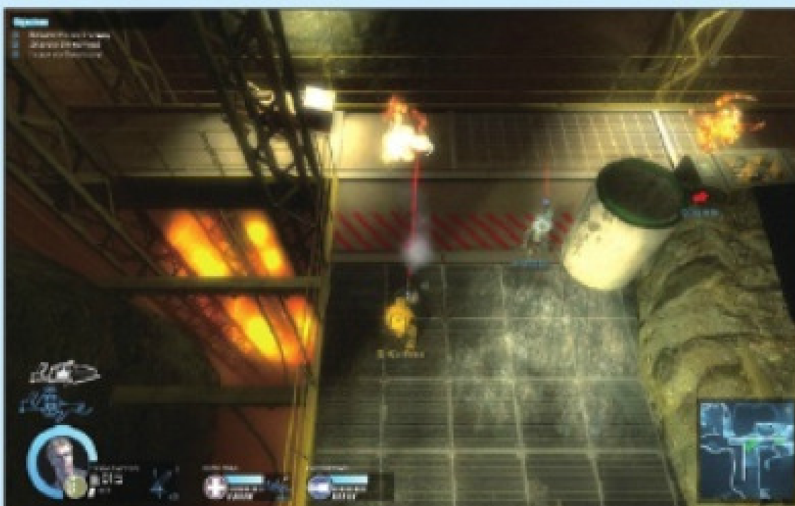

这里要打爆油桶炸开门。


从这里开始除虫蛋。多注意自己的血量，不要被附身。


最后到达此处向上走就算过关了。

第七关 Timor Station

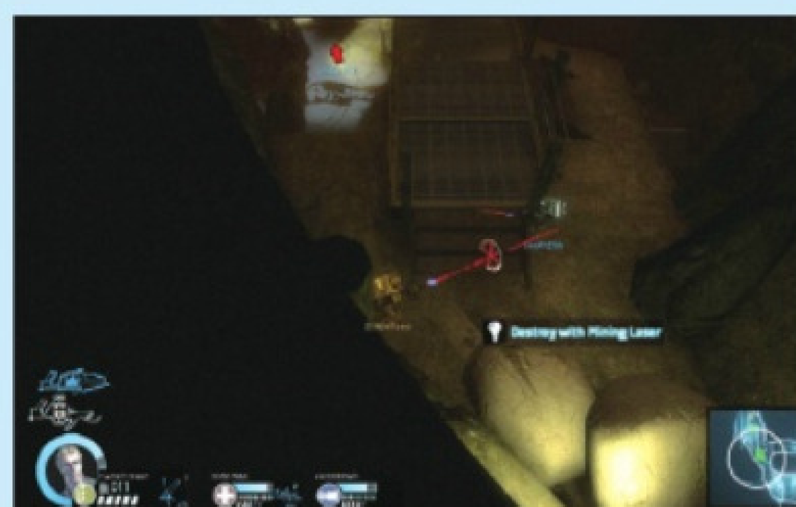
Tech必须

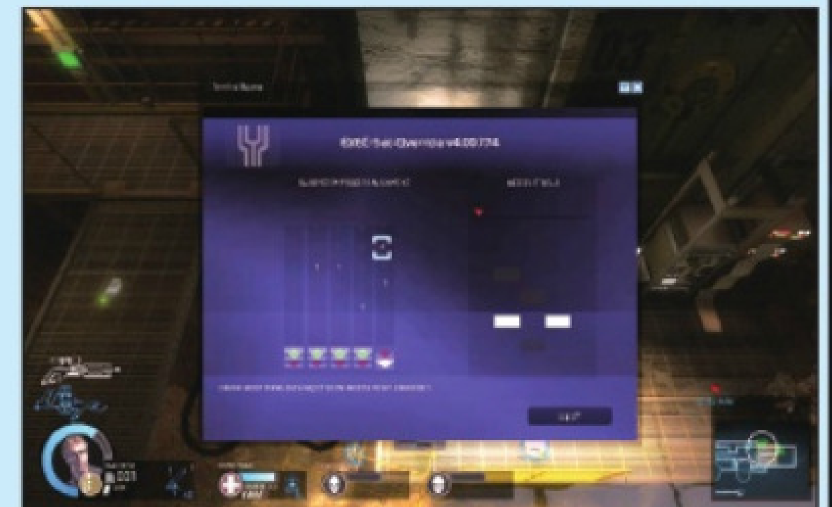

这关的主要敌人还是寄生虫，带上电甲或医疗包比较稳。

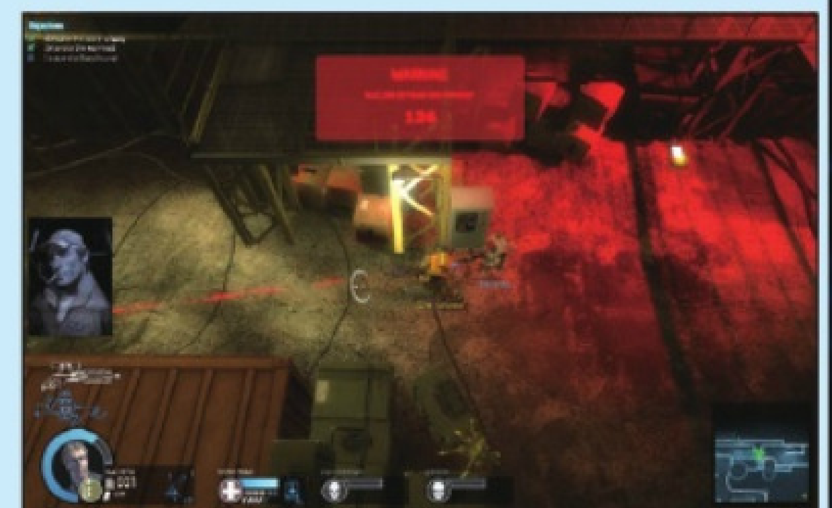


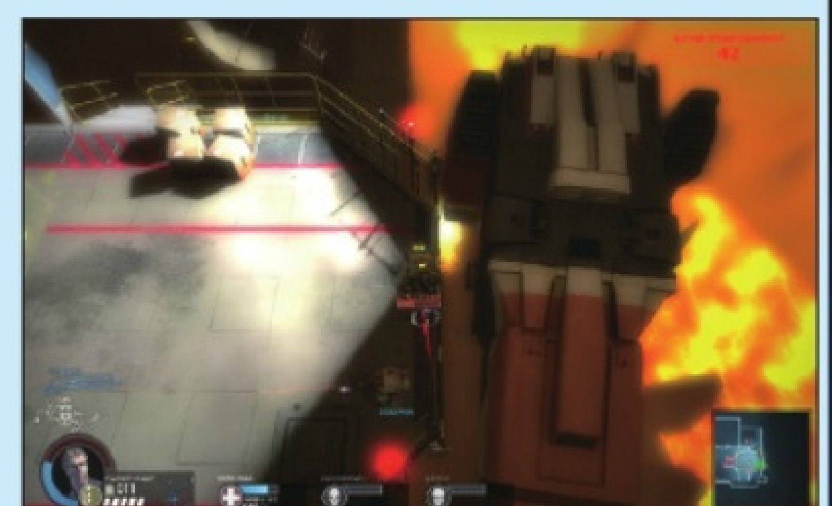

到这里驱动悬索铁路。


这里控制路段后就直接脱离，不要一堆人挤在一起恋战。


出现这些石块挡路的话用路边的Laser清理，不用刻意带上。


最后到达电脑处，应该不会有敌人来碍事，之后就是大逃亡了，时间大约是两分多钟。

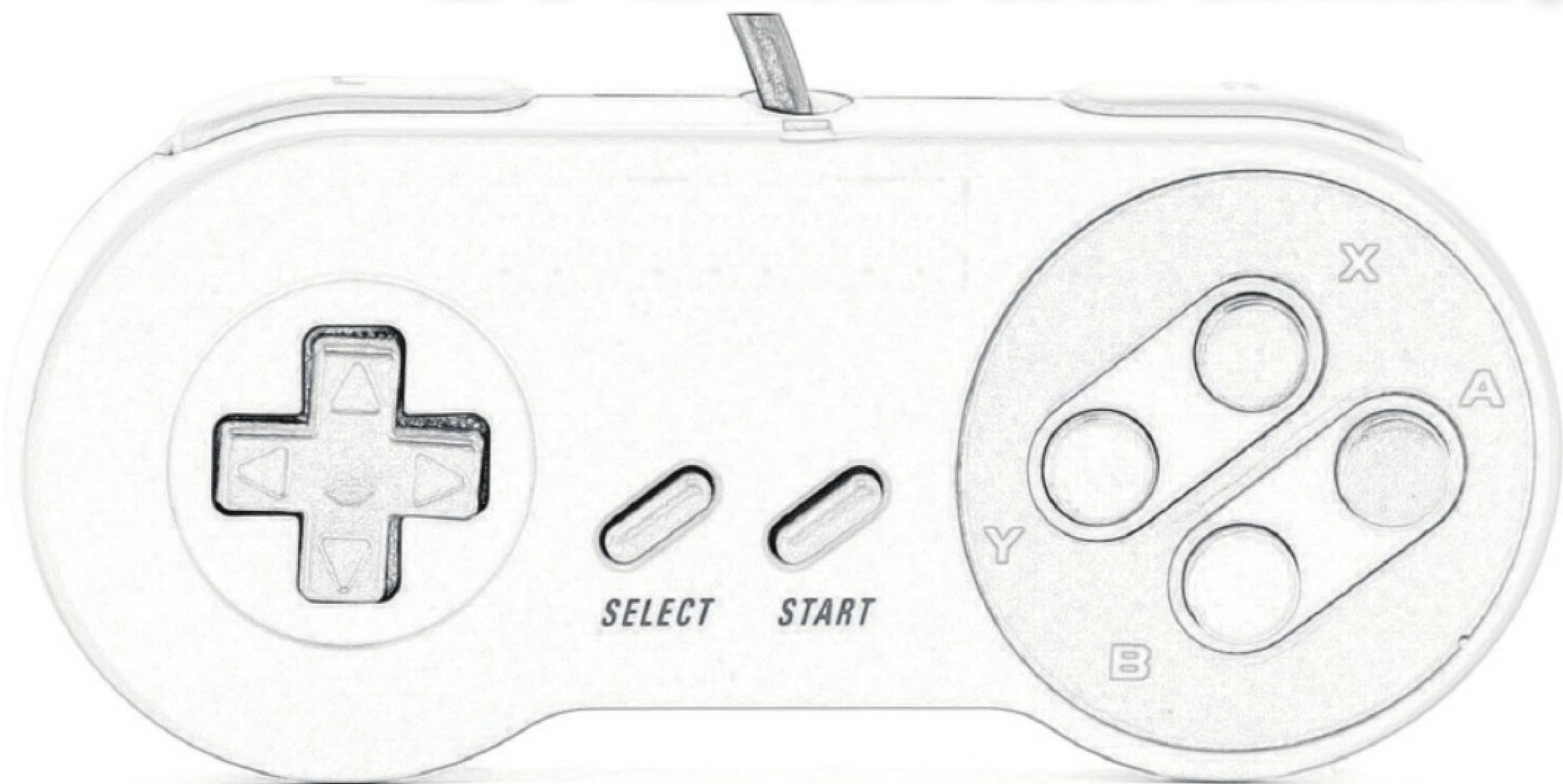

按原路返回，一路上不用管任何敌人，注意不要走进死胡同。


这片区域前面有大量异形，但不需要恋战，在飞船到达之前在最后脱走的地点架挺机枪，然后火力封住路口就行了，飞船到达之后登上即过关，至此现有的关卡全部完成！P



半个世纪的华光丽影

——电子游戏机硬件发展史(下)



■北京 黄辛

编者按：在本专题的上一部分，我们看到视频游戏之父拉尔夫·贝尔在家用游戏机发明与开创方面勇猛精进，却一再被游戏厂商的宣传与销售策略所误；生性不羁、不拘一格的布什内尔虽然也有不甚成功的开始，但却吉人天相，终于凭借着自己开办的公司Atari，该公司凭借改良的视频游戏“PONG”一度先后成为街机与家用游戏机市场的领头羊。那么先行者的前程是否一片光明，后来者如任天堂和索尼又怎样赶上，请看本回分解。

三、经典年代的光和影（1977～1987年）

在不甚成功的Magnavox Odyssey，以及大获好评的Atari PONG等游戏的引领下，电子游戏机市场逐渐进入大规模商业化的进程，电子游戏在平民大众心目中也越来越普及。这时整个产业发展到一个充满蓬勃生机并且飞速膨胀的年代，红白机和各种制作精良的街机，以及其上那些声像并茂、直到现在看来仍旧有可玩性的游戏，给当时的人们带来巨大的新奇和乐趣，同时也开创了玩家们心中不可磨灭的经典年代。

1.Atari AVS/Atari 2600（1977年）

在家用机游戏机厂商四起的硝烟乱战中，Atari于1977年发布的家用机AVS，终于成为这个年代的终结性产品。其名称“AVS”是“Video Computer System”的简称，即视频游戏系统。1982年Atari 5200发布的时候，Atari AVS将型号正式更名为“Atari 2600”，于是，2600成为历史上最为出名的游戏机之一，它的市场也由北美一直扩展到欧洲和日本市场，各地的玩家均为其品质所倾倒。前面提到，Fairchild Channel F是第一款使用主机与游戏卡带分离、并且具有独立游戏芯片的游戏机，不过，将该设计发扬光大的却是Atari 2600，大多数玩家都是从该主机上第一次了解到游戏卡带的概念。这与当时Atari的影响力，主机设计的完善度，以及其上的精彩游戏都密不可分。



Atari VCS/2600及其宣传画

Atari 2600使用一颗来自MOS公司的8位微处理器6507，主频为

1.19MHz（读者可与现在动辄数GHz的CPU作个简单的对比），该CPU是MOS 6502的简化版本，主要是将支持的内存位址数目降低，该简化处理并不会使游戏机触碰到内存瓶颈，而重要的是有效降低了主机生产的成本。与Fairchild Channel F一样，Atari 2600同样使用了RAM芯片来记录游戏中的数据，尽管该RAM中只有128个字节，但却大大提高了游戏的可玩度。Atari 2600针对不同电视设计了不同的色板，这使得彩色电视机上运行的游戏都可具有精美色彩，对那些黑白电视机，2600则设计了特别的开关以适应黑白屏幕。在操控方面，2600支持手柄，同时后期还可支持外围键盘。

由于游戏卡带分离，销售卡带成为Atari公司在主机之外的另一条生财之道。主机随机附送游戏卡带“Combat”一张，而其它的游戏，则需用户另行购买，当时2600主机的市场价为249.95美元，而一张卡带的售价则为40美元。于是，尽管Atari公司在其上发行了非常经典的“Space Invader（笔者小时候与伙伴们均称其为‘小蜜蜂’）”、“Pac-Man”等游戏，但更多的第三方游戏开发者参与到这个利润丰厚的市场中来。这些开发者中当然包括了像Activision这样的强力者（“DOOM”、“使命召唤”、“吉他英雄”等作品的制作者，最初Atari的一批游戏开发者因不满游戏开发收入而自行组建），但更多的是一批平凡中庸者，他们粗制滥造的作品充斥了整个2600游戏市场，这些作品的井喷式爆发直接导致了人们对2600的很快生厌，Atari 2600的危机在一片繁荣中悄然潜伏。



为Atari 2600所设计的部分游戏卡带


Atari 2600上的部分经典游戏画面

2.Atari 2600的竞争者（1977年～1982年）

在长达五年的时间中，无人可与业界王者Atari相比肩，然而，其它公司的从业者也不可能眼睁睁看着一个巨大的市场尽落旁手。在这段时间里，各竞争者也发布了不少类型的家庭游戏主机，希望能与Atari抗衡，以下就选取其中有特色的几款稍作介绍。

1）Coleco Telstar Arcade（1978年）

这款机器的特色在于其主机的形状，它可能是Coleco公司、甚至可能是那个年代中最有趣的一台主机。整台主机是一个类似三角锥的形状，其中每一面都被设计用来玩不同类型的游戏。最正常的一面可用来玩乒乓球性质的游戏，第二面用于玩射击类（枪插在主机上），第三面最为有趣，它被设计用来玩汽车竞速类游戏，带着一个方向盘！主机所使用的卡带也大为不同，从图片上你能看到卡带插槽在主机顶部，是一个三角的形状！

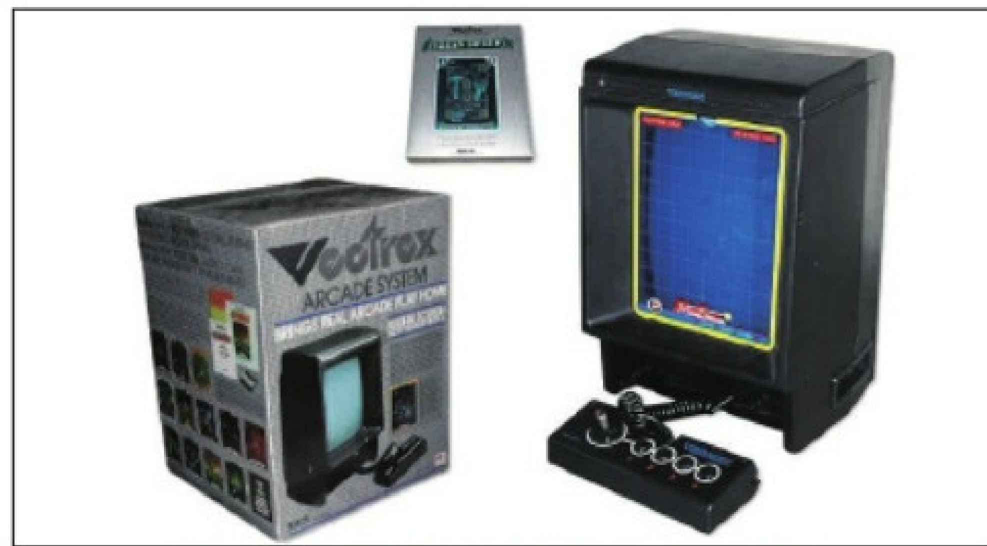

三面主机：Telstar Arcade

2）Magnavox Odyssey2（1978年）

作为家用机的创始者，Magnavox当然不甘落后于Atari，为了应对2600，Magnavox的反击是Odyssey2。这台机器的最大特色是带有全键盘，并且可以在其上直接用BASIC编程，但是总体来说，大部分人还是把它当成一台游戏主机来看待（无论从哪个方面，它都让笔者想起了多年前的“小霸王学习机”）。Odyssey2的销量打败了几乎所有对手——除了Atari。另外，它在欧洲的销量很好，只是主机型号变成了Videopac G7000。


带全键盘、支持BASIC编程的Odyssey2

3）Vectrex（1982年）



配备显示器的家用游戏主机Vectrex

Vectrex是一款由GCE（General Consumer Electric）开发的游戏主机，后来被Milton Bradley Company收购。这款机器看起来更像一款街机，因为它是连带显示器一起卖的！GCE为游戏配备专门的显示器，是为了得到更好的显示质量，并且同时还可避免电视机上画面的闪烁，就这一点而言它前无古人，同样也后无来者。在1982年，这台主机卖到199美元，并不算贵，然而该显示器只能用来玩游戏，确实显得有些奢侈了。

3.街机游戏的创新（1977年～1982年）

在家用游戏机的隔壁，大型街机游戏也在不断发展。从上文中也能看出，家用机和街机并非泾渭分明、清浊各不相干的两条发展线，相反，二者之间的游戏经常相互“借鉴”。另外，不少游戏公司一手抓着家用机，另一手则握着街机不放，这更加使得二者之间产生千丝万缕的联系。另外，由于当时街机不可以换游戏，一台街机只对应一个游戏，街机上开发的游戏某种程度上更具重要意义。事实上，这一阶段中不少家用机游戏的最初雏形，就来源于街机。同时，风起于青萍之末，一些日后将引领游戏机市场的公司，也在此阶段逐渐登台。

1）Space Invaders（1978年）



最早的Space Invaders游戏街机

Taito是日本一家制作游戏的公司，1978年该公司制作了一款名为“Space Invaders（太空人侵者）”的游戏，并将其卖给了美国的Midway公司。Midway在获得版权之后，可能不曾想到，这款游戏将成为当时最热门的街机游戏。该游戏机采用了一颗Intel 8080处理器，但是开发者Nishikado仍觉得它不够快，无法在屏幕上更快地移动许多敌人。但是他很快发现屏幕上敌机越少，速度就能越快，于是他干脆把这个设计成游戏固有的一个挑战。最初游戏为黑白色，Midway之后发布的几个版本中，出现了绿色和橙色。



Space Invaders的游戏画面

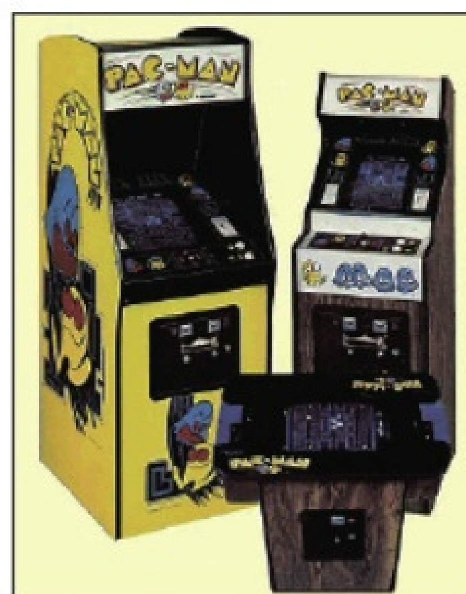
从设计上来说，这是第一款针对有批次敌机的射击游戏，因此它迅速吸引了无数玩家的注意力，不少从未对游戏机感兴趣的玩家在此发现了自己的所爱。可能也是因为这个原因，Space Invader成为第一款从街机娱乐场所走出来，进入到类似旅馆和冰淇淋店等公共场所的商用街机，这也使主流人群更多地接触到了街机这种娱乐工具，某种程度上它是街机历史上的一个里程碑。Atari 2600面世之后，该游戏在家用机上的版权被Atari买断（参见前文），但从此之后，对它的模仿便一直没停止。不光是之后街机的8位彩色版，甚至在后来大热的FC主机上，该游戏的各种改版都是最为常见的游戏类型之一。



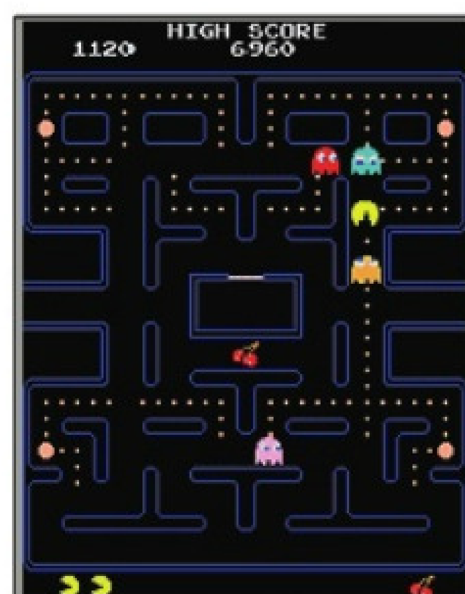
根据Space Invaders改进的Galaxian（1983年）

2）Pac-Man（1980年）

中文名“吃豆人”或“小精灵”，其知名程度笔者不必多言，事实上它已经成为80后的某种文化标志。Pac-Man最初由日本公司Namco所制作，在美国同样被Midway所销售。众所周知，Pac-Man的游戏玩法是想办法吃完所有的豆子，普通情况下要躲避幽灵、吃到奖励豆则可回吃幽灵。这种新的游戏方式促成了该游戏的极大轰动，原因在于，之前的所有街机游戏几乎都是射击或乒乓球竞技类，可以想见，部分喜欢安静、不喜激烈打闹的潜在玩家必定对其难感兴趣。而Pac-Man的出现，迅速地将街机游戏普及为一项老少咸宜、男女皆可的娱乐方式。



最早的Pac-Man游戏街机



Pac-Man的街机游戏画面

与之前出名的所有游戏一样，这款热门游戏同样在各种主机上相继出现，Atari同样获得了它在家用游戏主机上的版权，并将其设计为Atari 2600平台适用。不少玩家因为这款游戏而去寻觅相应的游戏主机，据统计，Pac-Man是Atari 2600上娱乐次数最多的一款游戏。而这款游戏的制作厂商Namco，也开始为美国甚至全球玩家逐渐所知。

3.Donkey Kong（1981年）

该游戏在中国常译为“大金刚”，几乎所有接触过游戏机的80后，对于这款游戏都不会陌生。该游戏继承的是当时较为红火的一种游戏模式“Space Panic”，即主角通过上下爬楼梯来进行游戏。不过，Donkey Kong的游戏元素设计更


最早的Donkey Kong游戏街机


Donkey Kong的游戏画面


Donkey Kong所继承的经典游戏类型Space Panic


Donkey Kong系列的后续作品

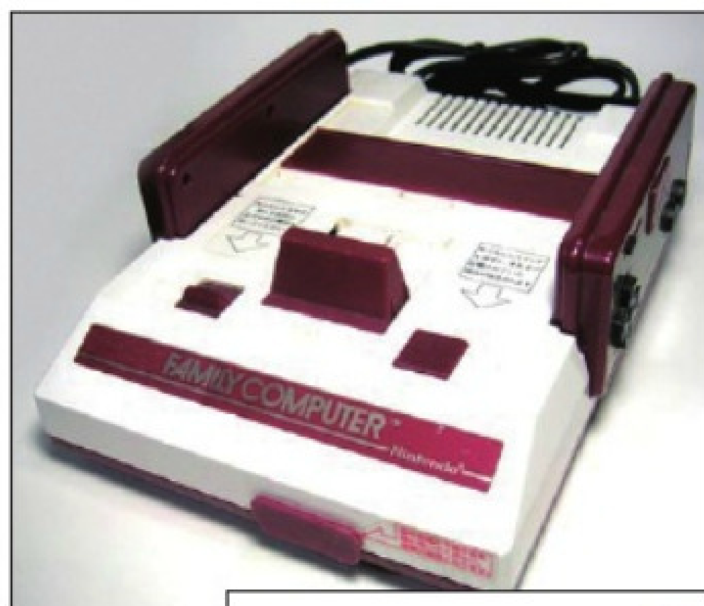
多，角色也更为可爱，傻愣的BOSS猩猩大金刚，总在喊“HELP”的公主，以及最最出名的水管工人马利奥，都让人难以遗忘。

这款游戏与Pac-Man一样，以可爱的动漫风格取得了轰动性的成功。游戏中的几个角色，在后续作品中不断出现，例如这之后的“Donkey Kong Jr”以及“Donkey Kong 3”等。Donkey Kong也是马利奥现身的第一款游戏——当然，那时人们并没有这样称呼他，人们叫他“弹跳人（Jumpman）”，他的正式出名要等到几年之后的“马利奥兄弟”。

不过，更为重要的是，这款游戏在1981年热卖之后，为游戏的开发商任天堂（Nintendo）赢得了可观的利润。这笔收入使得任天堂有了充足的资金在美国建立子公司，并且继续开发各种优秀的游戏，而最后，它使得任天堂积攒了足够的资源，能够发布其自有的家庭游戏主机平台，即我们习惯说的——红白机。

4.FC/NES的诞生（1983年）

在连续多款游戏取得骄人市场业绩之后，任天堂决定发布自己的游戏主机。不过最初他们打定的主意是与Atari进行合作，由Atari授权贴牌与包装，销售自己的“FCS（Family Computer System，家用计算机系统）”。1983年的春夏之交，任天堂和Atari进行了数次会谈，就在双方即将达成协议的时候，Atari的CEO Ray Kassar却因为游戏市场衰退引起股票大跌而下台，该项合作顿时悬而不决。在等待了数月之后，任天堂失去了耐心，不愿错失市场良机，终于在1983年7月发布了自己设计制造的家用机游戏主机。首款主机在日本本地发售，当时任天堂将其命名为“Family Computer（家用计算机）”，简写为“FamiCom”，人们更进一步将其称为“FC”。任天堂当时也计划在美国市场同步发售该款主机，但是由于Atari不善控制游戏卡带的问题，美国家用机市场正面临着前所未有的寒冬，于是第一款在美国销售的FC直至1985年才出现。而在美国市场，这款机型被命名为“Nintendo Entertainment System（任天堂娱乐系统）”，人们通常将其简称为“NES”。这款机型很快也传到中国市场，风靡整个80年代中后期以及90年代初期，由于其外壳着色以红、白二色为主，中国玩家们也亲切地将其称为“红白机”（不过美国首发的NES主机，则没有采用经典的红白色）。



←已被记入史册中的经典红白机



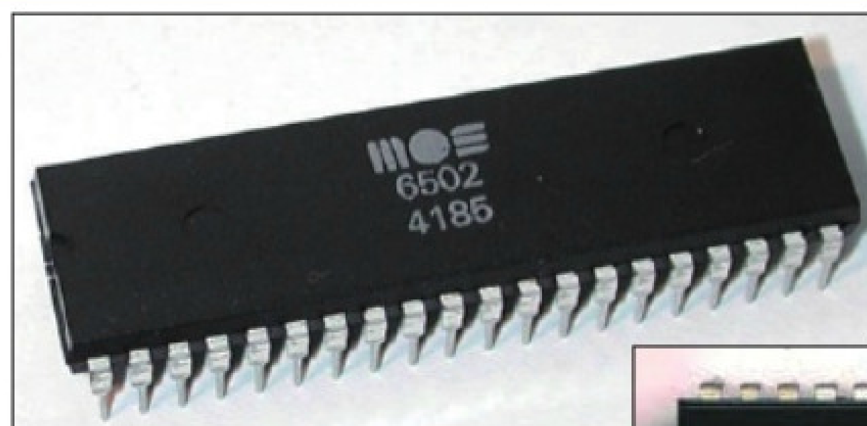
→在美国发行的首款NES系统并非红白色

1983年美国游戏机市场大萧条

如前所述，Atari公司创造了游戏史上一个又一个的奇迹，但是，美国游戏机史上最大的萧条与衰退，同样也来自于Atari。Atari 2600的巨大成功，带来了配套游戏卡带市场的井喷式繁荣。但Atari显然并没有为此作出准备，他们不仅没有安排准入规则，没有推荐与鉴定机制，更为可怕的是，这种游戏粗制滥造的作风，原原本本从整个浮躁的市场传染到了Atari自身。1983年，Atari发布了一款开发周期仅为6周时间的E.T.（外星人）游戏，发布后可能是Atari自己的销售人员都看不下去，于是该产品的游戏卡带被大量积压在仓库之中。这一新闻经媒体曝光之后，玩家们数年积累的对低水平游戏的厌烦程度达到了暴发点，加上市场游戏产量早已超出消费量，形成虚假繁荣的泡沫，一时之间，美国游戏机市场陷入了崩溃之中，游戏厂商纷纷倒闭，不少厂商悄然退出，准备新入者更是怯然止步。任天堂的FC便是后者，它在美国市场的推出，比日本本土晚了两年。不过，它却在萧条之中创造出了辉煌。

FC的外形相信大家早已熟知，但更为精巧的是其内部的硬件组成。它使用了一颗经理光公司改造过的MOS Technology 6502处理器，改造后的CPU整合了一个自定义的声卡组件，加入了DMA控制器，同时为了控制体积，还将原芯片中的一些不必要的命令组件去除。为了适应NTSC、PAL两种电视制式，该CPU提供了两种细分类型，分别运行在1.79MHz和1.66MHz的频率上。FC在内存上的使用更是令人眼花缭乱，主机本身只提供了2KB的RAM，但是却允许

卡带对其进行扩展；主机中还提供了2KB的显存供独立的图片芯片使用，另外还有256字节的OAM以及28字节的调色版RAM，供程序员在图形编写时使用；该主机最多支持卡带拥有32KB的ROM，此外，卡带还可通过指定的方法使用将近16KB的扩展内存、以及超过12KB的图形扩展内存……主机上所使用的独立图片芯片同样来自理光，并由任天堂自定义其配置，在不同的NTSC、PAL制式的机器上，该图片芯片分别运行在5.37MHz及5.32MHz之上。



←MOS Technology 6502是一颗廉价但却高性能的处理器



→FC中使用了自行设计的独立图形芯片



1985年出现在红白机上的超级马利奥

如此精心设计的游戏机系统，为该机型最后取得巨大成功奠定了基础。不过历史一再证明，性能最好的机器，并不一定就注定取得胜利，FC称霸家用机游戏市场近十年，另一个必须要感谢的是其上无数经典的游戏作品。任天堂从Atari 2600的衰败中吸取了宝贵的教训，严格控制自己的游戏卡带来源。除了严肃对待自家开发的游戏产品之外，还对第三方开发者实行质量监控，在游戏机器上使用锁码系统，并且在认证的游戏卡带上粘贴相应的品质标签。最初任天堂甚至规定每个第三方开发者每年只可推出5款游戏，后来在高质高产游戏生产商的抗议之下，才让这条规定不了了之。在这样严格的控制策略之下，相比之前的Atari 2600，FC主机展现出焕然一新的风格。由于杜绝粗制滥造，其上的游戏大部分都有极高的可玩性。于是，即使在美国这样经历了游戏机市场大萧条的境况中，FC也一路逆风上扬，既成就了自我，也一定程度上起到了力挽狂澜的历史作用。

5.FC的主要竞争对手（1983年～1987年）

FC发布之后，数年之内稳坐王座，举世之内罕有敌手。除了FC上原创的众多游戏之外，大量街机上受欢迎的游戏被完美移植到FC上，对于一些国外的玩家，例如中国玩家，由于街机游戏引进的成本高于FC游戏（街机需整合机器买下），他们玩到某游戏的第一个版本往往是移植后的FC版，而不是初始的街机版。从1983年到1987年，FC长期统治家用机市场，创下了电子游戏史上最令人称羡的黄金年代。但是，这并不意味着从来没有厂商想以自身取而代之，这一阶段中，FC主要的竞争对手是世嘉公司、NEC以及Atari。

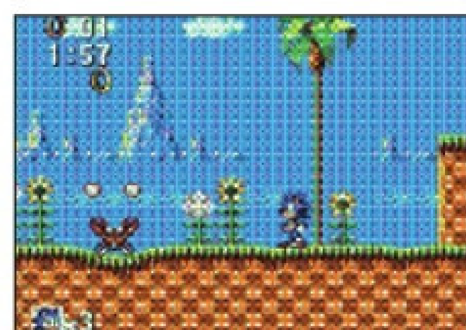
1）SEGA Master System（1985年）

1954年，世嘉（SEGA）由一位美国人在日本创建。在电子游戏之前，该公司生产的弹珠台在全球广受欢迎。1979年世嘉被日本本国企业家买下，正式成为一家日本全资的企业。在家用游戏机兴起的年代中，该公司与任天堂有着类似的经历：他们都制作过游戏，并且最后都推出了自己的游戏主机系统。SEGA的第一款家用机为SG-1000，在日本本地受到欢迎，但在推向美国市场的时候，却适逢美国游戏市场大萧条。任天堂的FC于1985年登陆美国之后，SEGA意识到美国仍旧是自己不可失去的市场，于是它在1985年紧随FC发布了另一款游戏主机Sega Mark III，1986年，该机器在外观上做了一些改动，以“SEGA Master System（简称SMS）”的名称在美国上市。

作为专门设计用来与NES（FC）对抗的主机系统，从硬件性能上



←SEGA Master System



SMS上的世嘉吉祥物“Sonic”

任天堂的反竞争市场策略

在本部分中，我们将会看到，在FC/NES发布后的多年中，市场并不缺乏有力的竞争者，他们所设计的主机在性能上都足以与FC/NES抗衡，然而在北美市场，NES却稳坐销量第一的宝座长达5年。除了市场惯性等方面的因素之外，任天堂采取的反竞争市场策略起到了关键性的作用。之前提到，任天堂对NES的游戏开发者进行了严格的管理，除了游戏准入之外，它更是与开发者们签署了协议：如果为NES开发游戏，就不得为其它游戏主机平台效力！该协议使得其它游戏主机想要与NES抗争，必须要迈过一道艰难的障碍。以NEC的TurboGrafx-CD为例，当时开发者们明显看到了这款主机的优势，想要为其开发游戏，然而在NES协议之下，他们又变得很难放弃；大部分的开发者都抱着等待新主机市场坐大后再投靠的想法，然而这一良机如何才能到来，事实上却正好把握在他们的手中。任天堂的该项策略最后被判定非法，但大局已定，非法已是数年之后。

讲SMS确实优于NES。它有一颗运行在3.55/3.57MHz（PAL/NTSC）频率上的CPU，有性能更为强大的图形芯片德州仪器TMS9918，主内存8KB、显存16KB——总之各方面的参数都超过了FC。然而无论是在日本还是美国，它都没能撼动FC的王者地位。不过在欧洲市场，人们认为SMS的销量最后超过了FC。

2）Atari 7800（1986年）

这款主机实际上早在1984年就发布过了，但是由于市场崩盘等原因被搁置，直到1986年，它才被重新发布，Atari用它来对抗任天堂的NES主机。该主机有一颗独特的图形芯片MARIA（这也是7800开发时所用的代号），该芯片性能强大，能够让游戏者设计最高320像素的游戏画面（NES和SMS当时最高使用256像素），并且有着同样优秀的调色板设计。然而戏剧化的是，这款芯片并不能完全独立运算，它的优异性能必须有CPU的强力支持，从而给CPU带来了巨大的运算压力。在CPU性能无法跟上的尴尬境地下，最后Atari居然建议开发人使用160像素进行开发。



颇受开发人员争议的Atari 7800

3）NEC PC Engine（1987年）

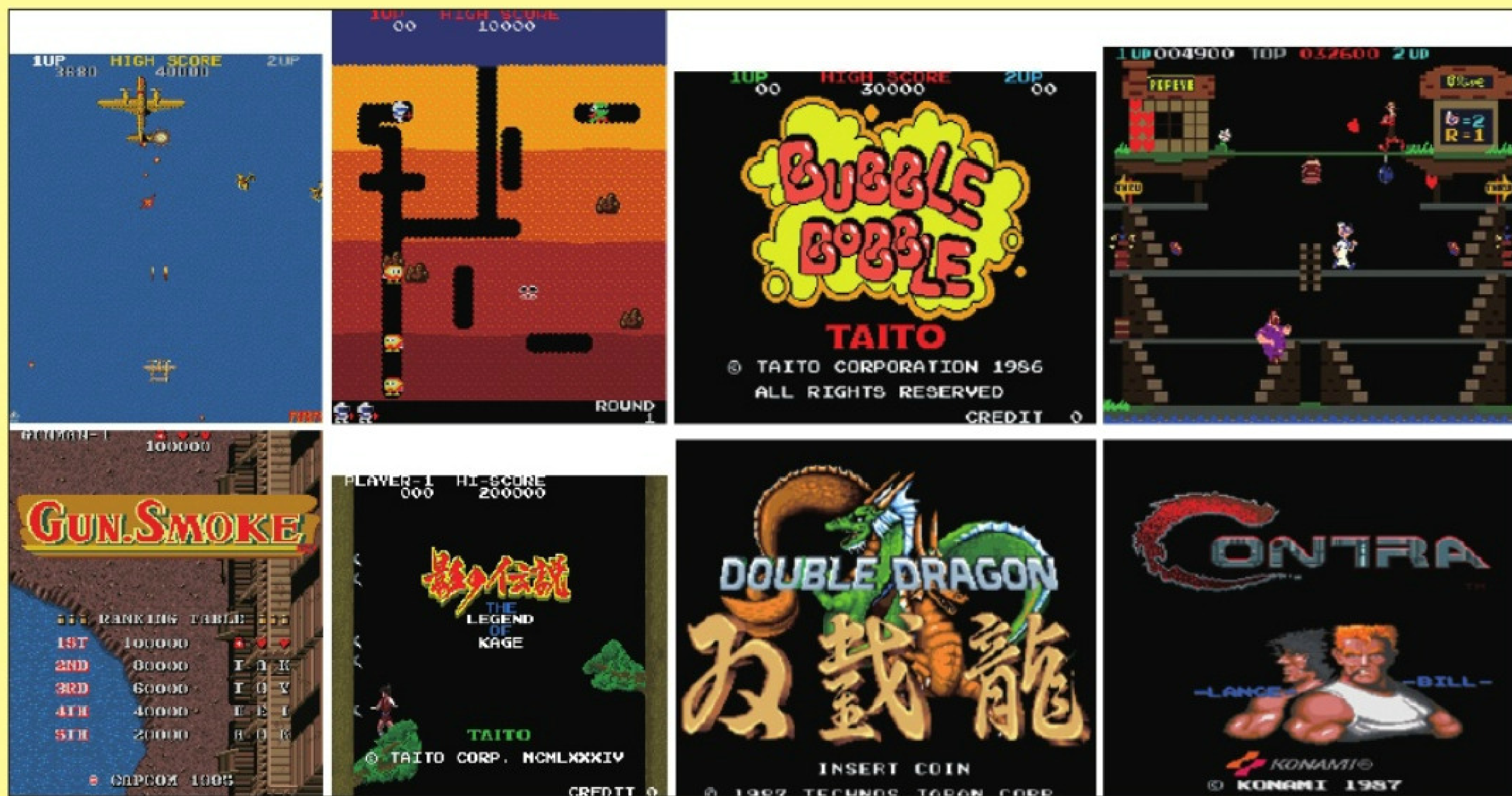
在FC发布后不久，日本电子市场巨头NEC也开始进入视频游戏市场，1987年，他们发布了自己的第一款家庭游戏主机。这款主机在发布后受到了热议，其中的焦点来自于NEC的宣传词“16位主机”。这款主机确实板载了一颗16位的图形芯片，并且可以在屏幕上同时显示256种颜色。不过它的CPU所使用的是改良版的MOS Technology 65C02，该芯片中有一部分参数确实已经达到了16位的水平，但总体来说，它仍是一款8位的CPU。另外必须提到的是，PC Engine是第一款支持CD-ROM附件的游戏主机，而当两年后该主机在北美上市的时候，直接将CD-ROM整合入机器，因此整合主机被命名为“TurboGrafx-CD”。该主机发行后在日本非常流行，甚至曾在本国市场销量上一度打败过任天堂的FC（在北美市场上从未如此），不过，这已经快是8位游戏主机的末期了。



支持CD-ROM的“准”16位游戏主机TurboGrafx-CD（PC Engine改良版）

街机的黄金年代

回顾上个世纪80年代的街机历史，很多美国本土的专家都认定，街机的黄金年代在1983年就已结束，也有部分专家认为该时期一直持续到80年代中期。原因在于家用游戏主机出世之后，迅速成为最为舒适的一种电子游戏方式，而且在厂商们的努力下，两种平台上的游戏基本互有移植。同时，在家用机的对比之下，街机的游戏环境被认定是混乱与喧哗的，因此很多人都选择了在家里游戏。然而专家们忽略了街机游戏室的现场感以及人与人交往的热情，它是家用机所不能给予的。在1983年到1987年之间，有无数经典的街机游戏面世。不过与家用机游戏相比，这段时间它们并没有固定的主机平台，因此无法被系统归纳。在这里，本文仅给出当时一些游戏的截图，以资读者怀旧。



从上至下，从左至右：1942、Dig-Dug、泡泡龙、大力水手、影子传说、双截龙、魂斗罗

四、现代主机之争（1988～2005年）

家用游戏机发展到此，已经正式进入16位时代。活跃在这一舞台上的仍然是任天堂、世嘉、NEC，FC一家称霸的时代已经过去，各种主机相继在市场上引起不小的波澜。而后期索尼与微软的加入，更是让家用机市场变得多彩多姿。

1.SEGA Mega Drive/Genesis（1988年）

SEGA于1988年底推出的16位家用游戏主机MD（Mega Driver）标志着16位主机时代的开始。在世嘉一向重视北美市场的方针下，第二年这款机型即以“Genesis”的名字在美国发售。该主机使用的16位CPU Motorola 68000（7.67MHz）最为抢眼。除此之外，它提供64KB的RAM和64KB显存，最高支持在320×448的屏幕上同时显示64种颜色。总之，新时代主机的性能大幅超出了任天堂的FC。此时FC已统治市场达五年之久，不思进取的在位悠闲态度给了世嘉很好的机会。通过寻求游戏合作伙伴、大批量从街机转换游戏以及降价、加大宣传力度等手段，世嘉MD/Genesis迅速抢占了市场。到1992年为止，它取得了整个美国市场55%的家用机市场份额，1993年更是攀升到了65%的历史顶峰。事实上，这也是世嘉历史上最成功的一款主机。



世嘉史上最成功主机Genesis（Mega Drive）

2.任天堂SFC/SNES（1990年）

FC的巨大成功让任天堂坐享巨大利润，从而对新产品的开发变得迟钝。直到NEC和世嘉在市场上步步紧逼，任天堂才开始投入16位主机的研发。经过一再的延期，1990年11月底，任天堂的第二代家用游戏主机SFC（Super Family Computer，国人习惯称之为“超任”）终于在日本发售，1991年，改良版的SFC登陆美国市场，同样被命名为SNES（Super NES）。SFC在图形和存储方面均超越了MD，但是在CPU方面却仅采用了一款3.58MHz的Motorola 65836，这可能与任天堂一贯的低价销售策略有关。有NES打下的江山，这款主机销售业绩自然不俗，不过当它在北美销售时，MD已进入市场两年多，一时之败不可避免。然而SFC仍旧是史上最为成功的机型之一，在世嘉转向下一代32位游戏主机的几年中，SFC的销量回超了MD，最后，SFC在历史总销量方面仍领先于MD。



任天堂第二代家用游戏主机SFC

3.索尼PlayStation（1994年）

早在1993年的时候，任天堂就开始向索尼公司寻求合作，让索尼为自己的SNES开发一款CD-ROM外围附件。不过索尼在研发的同时却在开发另一部家用主机，该主机兼容SNES游戏，而索尼自行研发的CD-ROM附件也将被整合到该主机中。任天堂得知这一消息后，认为合作的主导权已经丧失，于是迅速中断双方的合作，并转向Philip公司。索尼碰壁之后，决定将这份未完成的计划继续下去，最后，一款举世闻名的游戏主机出现了，它就是PlayStation。该主机于1994年12月初发售，次年9月份登陆美国和欧洲市场。PS的诞生标志着索尼从家电行业正式进入到视频游戏行业，同时这台主机也是新的32位游戏主机中最为成功的一款，在经过9年的销售后，这款机器在全球的出货量达到了1亿以上，远远超过了以往的游戏机霸主FC。



索尼第一款游戏主机：PlayStation

4.SEGA Saturn（1994年）

几乎就在索尼PS发售的前几天，SEGA也发售了自己的32位游戏Saturn（简称为SS）。这台叫“土星”的机器是世嘉发布的第6台机器，恰如土星在太阳系中的行星排名。SS的直接竞争者理所当然是同时段发售的索尼PS，在游戏性能方面，SS的CPU和图形处理能力稍弱，但内存则比PS富裕，然而总体来说土星的造价高于PS。在日本市场上，两台主机的竞争相当激烈，最初一年中，二者在销量上大致持平；而在美国市场上，虽然世嘉有MD的打下的江山，但SS的售价却高出PS机足有100美元，在这样明显的价格劣势下，世嘉终于将MD建立的市场霸主地位拱手让给索尼。1995年～1997年，SS的销量大幅落后于索尼PS和任天堂N64，沦落为非主流的机型。



走向没落的SEGA Saturn

5.任天堂N64（1996年）

任天堂于1996年发布的新一代家庭游戏主机采用了一颗64位的CPU MIPS R4300i，为了有别于其它厂商仍停留在32位时代的产品，任天堂将其显眼地命名为“Nintendo 64”，简称N64。N64的性能大大超越了索尼PS机，然而戏剧性的是，当年任天堂没能让索尼开发出CD-ROM附件，但直到这一版的新型主机，任天堂仍旧在使用游戏卡带！由于卡带的成本远高于CD-ROM，这使得每款N64的游戏仅在介质一项上，成本就要比PS游戏高出约20美元。这直接导致了第三方游戏开发商的缺失，任天堂仅靠自己开发游戏，怎么能与PS上“生化危机”、“最终幻想Ⅶ”等大作频出的热闹相比？最后，尽管N64的销量还差强人意，但却远远被索尼PS抛在身后（就全球累计总销量而言，PS、N64、SS的比值约为10：3：1）。



曲“高”和寡的任天堂N64

6.一支独秀的索尼PS2（2000年）

2000年3月，PlayStation 2的发布将索尼在家用游戏主机市场上的霸主地位成功延伸至21世纪。PS2创造了游戏机发售史上的几个记录，未发售之前就有38万款产品通过网络被预定，而在主机发售的前3天，PS2总计销量达到98万台，成为有史以来销量速度最快的游戏主机。PS2的主要竞争对手是世嘉于1998年11月发布的DreamCast（简称DC），以及任天堂在2001年9月发布的Nintendo GameCube（简称NGC），不过在索尼的重压之下，这两款主机的命运相比各自的前作更为不济。2001年1月SEGA宣布，将从3月起停止生产DC，彻底退出游戏机开发行业，自此正式转型为第三方游戏软件厂商。


索尼第二代霸主PlayStation 2



通往末路的SEGA DreamCast


Nintendo GameCube难拾往日辉煌

7.微软Xbox（2001年）


异军突起的微软Xbox

在昔日老将纷纷不敌索尼的背景下，微软凭借着2001年11月发布的Xbox，成为家用游戏机市场上突起的新军团。这台机器最大的特色是基本上使用了一台PC主机的原型来充当游戏机身，因此它也是第一台拥有内置硬盘的游戏主机，玩家可用它来存储游戏，还可直接用它来下载游戏、或将音乐CD抓轨存储等。强大的微软公司背景，使得Xbox的宣传推广颇为受益，不过更重要的是，由于微软雄厚的资金，Xbox可以在产品推广的初期实行低价策略。据称，当时每卖一台Xbox，微软将会亏损125美元。这一策略在数年内，就将XBox成功推到了同时代全球销量第二的位置，虽然距离索尼PS2还有些距离，作为新军却已是相当不错的业绩。

五、现在与未来（2006年～）

如今已进入到家用游戏机的新阶段，当前占领市场的三大主机分别是2006年11月索尼发布的PlayStation 3，任天堂2006年11月发布的Wii，以及微软2005年11月发布的Xbox 360。三大游戏主机自发售以来都取得了不错的销售业绩，它们各具特色，有别于以往紧张的纯竞争市场环境，或许在短期可预见的将来，游戏机将进一步朝多方向进行发展。


PlayStation 3代表着最广泛的游戏大作支持



Wii将参与游戏的人群大幅扩展


Xbox 360与PC的混血是DIY玩家们的所爱



咆哮的战犬

——夜访者札记·预兆的故事

■北京 Ground Zero

发出屠杀的号令，让战争的猛犬四处蹂躏。
——威廉·莎士比亚，《裘力斯·凯撒》

“50亿。”

我微笑着报出这个价码，满意地看到面前的小胡子中年人脸色瞬间变成了猪肝色。

欣赏买方雇主的困窘表情一向是我不可或缺的最大乐趣之一。尤其在那生死交易除我之外再无别人有那个实力去接手的前提下尤甚。

“别紧张，这可不是什么敲诈勒索。正所谓物有所值，一分价钱一分货。”

我清清嗓子，松开互相交叉托住下巴的双手，抬头直起上半身来：

“什么东西都有个价。并非我夸大其词自吹自擂，只要您能付出这笔款子，我保证贵国境内的五座城市，连同周边的所有乡村与郊外设施无一例外全部都能笼罩在我这样的专业人员保护范畴之内。至于我的本事，洛连特的周边现状已经足以证明一切，还有什么疑问么？

“顺带一提，50亿仅仅是雇用我的佣金总额。至于我身后的这位巨人朋友，他的开价是我的200倍，没错，我们从来不讲价。

“长话短说，以贵国目前的形势来看，我不认为除了我们以外还有什么其他角色有能力去解决这场危机。当然，选择的权力依旧掌握在您的手中，但我谨小慎微地提醒一句：不要忘记您的身份地位和职责所在。要知道，您的抉择所决定的，可是利贝尔这个小国全境国土与全体国民的命运。

“OK，我需要指明的就是这些东西。怎么样，尊敬的利贝尔全军最高作战统帅——卡西乌斯·布莱特先生，您的意向如何？”

第一章

猜猜看，当今这个世界上一共有多少地盘存在“战争”这种形式古老的冲突隐患？

我的答案是全部——无论是信仰分歧、能源危机、经济系统崩溃还是制度差异，所有一切皆是预示着不安定的种

子，从本质上来讲，它们之间并没有什么决定性的差别。唯一的问题在于，采取何种合理的途径才能让这些不安的孽种顺利成长为“战争”这棵参天大树？

不要误会，这段独白并非要证明我是什么军火贩子战争之王之类的无事生非好手，事实上，我的工作要比那些掮客来得更直接也更猛烈——如果你曾经听说过豺狗这种生物，那么在形式上对我的职业理解起来不会有什么困难：豺狗追寻腐尸，我则追寻战争，至于猎物来自何方立场如何并不重要，我们关心的内容只有一项，那就是从猎物身上能挖到多少肥肉、油水与利润。没错，尽管在不同时代、不同文化背景下这项行当被称呼的名号可谓千姿百态，但真正算得上恰如其分的标准命名只有一个——战争之犬。我相信你能明白我的意思。

以业内人士的眼光来看，相比于扯皮不休的大国争端和乌七八糟的第三世界冲突，我更青睐于那些不算落后的牛毛小国所委托的生意任务，原因很简单：小巧玲珑的决策体系在作出论断时不会像超级大国的议会那样纷争不断，相对而言较为稳定的政权体系在付账时也要利落许多。不过你也许会有疑问：大局层面并无动乱的平静小国会有让我活跃的余地吗？答案当然是肯定的，回头看看上一段你就会明白冲突实质上无处不在，区别仅仅在于是否处于激发状态而已——而且事实上，让危机爆发的工作根本轮不到战争之犬去操心，客观存在的缺陷与矛盾足以打理好一切，不相信？不要错过下一段。

就以当前我刚刚落脚并顺利拿下订单的国家为例：乍看之下，这个国名起源与“诽谤”（libel）一脉相承的小国可谓完美袖珍国度的典范，但事实上呢？这个处于对立大国夹缝之中的蕞尔小国拥有一支全无任何可靠性可言的可笑军队，正因如此，这个国家的民众才会选择某些根本不应存在于正常社会体系中的组织来维持理应由当局提供的基本安全保障。最滑稽的是，这个金玉在外的小国在法律条文上明令禁止战争之犬在境内活动。从政策的角度来看似乎并无不妥——毕竟，这种来者不善的职业是破坏安定局面的头号大敌不假；但依我来看，真正让这个国家发布这条禁令的并不是什么无谓的道德原则，而是更为纯粹的商业手段——说得更直白一点就是垄断：从运营的流程来分析，在这里负责民众安全保障工作名为游击士（Bracer）协会的组织并不是什么提供无偿服务的公益团体——事实上，维持这个组织运作的除了地区政府的拨款与跨国企业的赞助之外，来自客户的佣金也是不容忽视的成分之一。一句话，从本质上来讲，这个组织与我的行当并没有决定性的差别，将其视为制度完善可以挂牌经营的猎犬集团并无不妥。这就是我的结论，信不信由你。

好的，以上内容就是本次工作交易的环境背景。至于具体的交涉过程与业务内容，由于某种显而易见的原因在这里我不可能给出完整全面的介绍，以下仅仅是出自个人视点的整理总结：在经历过两场近乎灭国的灾难之后，这个名为利贝尔（Liberl）的小国总算是迎来了短暂的喘息时机；然而好景不长，就在第二场灾难刚刚结束没几个月之后，一场新的风暴重新席卷了这个倒霉的国度——这场第三次危机具体缘起于何时何地不为我所知，我只知道就在120小时前与我的合作伙伴刚刚踏上这片国土时，利贝尔全境上下已经呈现出了一片大限将至的境况：我看到了全国三分之一的丛林燃起了熊熊烈火；我看到了三分之一的河流与海面泛滥着红潮，并尝到这些恶臭的水源中弥散着极为苦涩的味道；我看到了初升的朝阳黯淡无光，日落的夜空漆黑一片；我看到了无数全副武装顶盔贯甲的野兽在北境的荒野中横冲直撞，互相厮杀，彻底粉碎了原有的食物链，放肆地攻击着任何在视野内经过的活物。我不清楚你们是否辨认出了这些迹象背后的内容，但我至少可以很明确地告诉你们一点：从当事者的角度来看，目前展露的这些状况仅仅是个预兆而已。这一次，末日将至。

最后，作为诸位有耐心把这段冗长偏激的开场介绍看到这里的奖励，我再来补充一点额外的关键内容：就在我写下这份报告的12小时之前，一场从全局角度来看无关轻重但对于诸位来说无异于噩耗的冲突终于让政府当局把国防危机警报提升到了最高等级——详情似乎是某个与整场浩劫存在莫大关联的陌生来访者毫无预兆地发动了一场突袭，造成了难以估量的人员伤亡与设备损失；另外，据我所知，在当场毙命的统计名单中，与前面那位利贝尔全军最高作战统帅有所关联的至少有一位。

OK，这就是我目前掌握的所有情报。至于这场危机接下来将会如何发展，我拭目以待。

第二章

“好吧，先生们，接下来该怎么玩？”

今天是正式开始任务的第一天。现在的时间是凌晨五点四十五，地点在利贝尔西南方的一座名为卢安的海边小城北部，至于委托任务嘛，如你所见，在开始阶段就遇上了僵局。

“显而易见，将军阁下，贵国引以为豪的空军这下子彻底变成了废铁，您还有什么其他底牌的话请麻烦速速亮出吧。”

我耸耸肩，从蹲在脚边聚精会神盯着暗红水面发呆的小不点手中拿过半包薯片，咔吱咔吱地开始大快朵颐。

对了，在开始讲解第一桩委托的困局之前还是先介绍一下与这场事件有关的其余人员比较好，一个一个来：

首先，蹲在我脚边的这个小家伙是参与这次行动的“外来者”一方的神职人员——先旨声明，我和这个毛都压根没长的小不点没什么交情。对于战争之犬来说，无论是牧师、阿訇还是负责超度念咒的和尚在功能上并没有什么差别，我们的真正信仰只有武器和金钱。不过话又说回来，我的搭档反应如何暂且不论，至少我自己对这个小家伙没什么反感的地方——首先，昨天晚上的通宵会议得出的最重要结论之一就是本次交易的所有佣金报酬皆为战争之犬所有，其他人等无权瓜分一丝半毫；其次，虽然我对那些喋喋不休的神棍神婆厌烦至极，但如果当事者是个沉默不语的唱诗班领颂则另当别论；最后，在此之前我亲眼见过并干掉的少年兵不在少数，相比于那些吸高了麻药神志不清的肮脏小鬼，这个干干净净看上去还不到14岁的小家伙明显要顺眼得多——相信你如果处在我的立场上也会这么认为。总之，虽然我不认为这个一言不发的小神甫会对这次行动做出什么贡献，但至少不会添乱也是必然的——只要他不被某些颅骨进水的指挥官丢上前线的话理应如此。

“嗯……你叫什么名字来着？哦，我想起来了……松塔格·朵汀尼坦是吧？大游民血统吗……我还是叫你桑迪好了。零食不错，谢谢。”

“……”

小家伙依旧是一言不发，只把怀里的小毛团抱得更紧了些。

“哦……啧啧啧啧。”

我眯起了眼睛。和大多数以念经布道为业的神棍人员相同，这个名叫桑迪的小神甫随身装备也少不了长袍与黑皮封面的小册子一类的玩意，不过其余配置可有点不一

样——首先，我没见过在袍子外面套上爱丽丝背带并把经书放在水壶套里而不是拿在手上的随军牧师；其次，萨满和巫医之类的原始派神棍时常会在脖子上背心里装上条蛇或者蜥蜴之类的东西唬人，但我可从来没见过维持正统信仰的教士会把宠物带到战场上——现在这个小家伙的臂弯里正抱着只花斑小猫，从体积来看抓抓小耗子应该问题不大，至于其他功能嘛……至少我是想像不出它能在现在的场合发挥什么作用。

算了，小孩子毕竟是小孩子，喜欢芭比娃娃泰迪熊之类的东西也不算意料之外。

我吹了声口哨，丢下空空如也的薯片包装袋撑住膝盖站起来。不出所料，小胡子将军卡西乌斯压根就没理会我的念叨，只顾着聚精会神地低着头与另一个小白脸冲着地图指指点点。哼，原来所谓的军神也不过如此，我倒要瞧瞧他们能有什么办法。

"不行，我们没有足够吨位的船只，强渡的后果只会是血本无归。"

"是这样吗……那么，对岸陆军那边有进展吗？"

"不比这边乐观多少。按照目前的进度来看，陆军推进抵达卢安南门最快也需要一周。"

"空军方面呢？"

"不可能。对岸上空的自杀攻击浮游生物更多，完全没有突破的可能。"

果然毫无进展。

"全世界的官僚都一样，是不是？"

我毫无保留地大放一句厥词，抱着肩膀和搭档一起开始看戏。

"……"

我的搭档没有开口。

虽然在言论做派上和那个抱着小猫上战场的小神甫颇为神似，但你可不要以为这位与我出生共死过无数次的同行老友是什么脸色苍白弱不禁风的小不点。瞧瞧这张照片，没错，这个看上去犹如黑曜石歌利亚雕像的家伙就是我的王牌搭档——怒海·阿提拉。

种族主义人种学家振振有词曰，来自赤道附近的黑人统统都是瘦小干巴的可再生劳动力资源。对于放出如此狗屁言论的东西我真希望它能亲眼看看阿提拉这个反例——无论是现实还是某本出自白人无聊人士编撰的世界纪录大典中，怒海·阿提拉都是我曾经见过的最庞巨且最强壮的人型生物。当然，和我一样，你别想从这位巨人身上的装束中找出任何种族起源的标志，尽管他的头顶上系着沙漠民族风格的白色头巾，但在绑在额前取代念珠的风镜证明了他与我相同的立场——神明对于阿提拉来说一文不值，武力与财富才是我们的真正信仰。

"所以说，……这到底该怎么办？"

僵局依旧在继续。小胡子官僚貌似已经彻底放弃了讨论，支起下巴开始面对地图沉默不语。至于和他站在一起依旧不死心正在啰嗦的那位嘛，哼。

说实话，尽管我显而易见不是什么种族主义者，但我丝毫不否认在职业与道德领域中会对某些特殊人群存在偏见——例如上面那位就是个最好的样例：这个从两小时前刚刚抵达现场起便开始与卡西乌斯开碰头会大搞纸上谈兵演义的家伙拥有一具极为冗长绕口的尊名，看我的口型和我一起念——圣·艾利玛斯·陶特利塔兰尼苏，怎么样，舌头打结了没？正如那个无聊的前缀所昭示的一样，这个金发碧眼纤柔与俊朗齐备忧伤与明媚共俱的小白脸是个圣徒，其职业身份更是唬人到不行——惩恶扬善的正义化身圣武士正是此人的名号招牌是也。与外貌和道德原则无关，尽管这个故作姿态眼高手低的东西口口声声号称光荣与正义是他的至高纲领与最高信条，但那种从骨子里散发出的种族歧视职业偏见依旧没法让我对他产生一丝半毫的好感。昨晚如果不是某个同处于第三方立场的聪明家伙用巧妙的周旋手段让利贝尔政府当局、军方代表和外来者集团三者回避了隔阂达成了合作协议，我估计不用等会议结束就得撂挑子拆伙走人。总而言之，尽管目前结盟已经建立，但没人会相信这种脆弱的盟友关系能够长久维持也是事实。至少在我看来，这个自视甚高空有热情与理想却没有丝毫全局规划能力的种族主义宗教狂热者肯定会是最大的不安定隐患，不信咱们走着瞧。

"一筹莫展啊。"

眉头紧锁的卡西乌斯终于打破了沉默。只见他把目光转向我这边：

"很抱歉，这次的局势的确有些棘手，你有什么好主意吗？"

"没关系，可以理解。出谋划策不是我的长项，不过嘛……"

我干咳一声，抬起手指指小胡子将军与小白脸圣武士的背后，"为什么不听听她们的意见呢？"

"嗯？"

"卡西乌斯先生，这是我们的提案。"

一个轻柔但坚定的声音从对面传来。小胡子将军连忙把头扭了回去：

"殿下，您有什么主意可以直接和我们来讨论啊……等等，这是……？等一下……"

随着阅读的进展，卡西乌斯脸上的表情越来越凝重，最后，他带着一脸的困惑与不解抬起了头：

"这究竟是什么意思？'征用'是指什么？可以详细解释一下吗？"

"乐意效劳。"

很好，既然登陆方案已经不再是什么麻烦，那么是时候来介绍一下参与这场任务的另一半角色了：

在昨天晚上召开的紧急作战对策会议中，利贝尔的军方代表明确重申了自己的立场——禁止战争之犬参与解决这场突如其来的危机。这条基于原则的声明彻底抹消了直接合作的可能性，讨论顿时陷入了僵局。

然而就在彼时，一系列恰到好处的发言解决了这个麻烦：

"卡西乌斯先生，请问立场同为中立的游击士组织会参与这场行动吗？"

"会。但游击士协会是符合利贝尔法律条文规定的合法组织，和猎兵——也就是你们所说的战争之犬这种非法团体可不一样。"

"重点并非如此。我需要确定的原则只有一条，那就是利贝尔政府官方以外的组织有权参与调查化解这场危机的行动，是吗？"

"没错。"

"很好。下一个问题，请问凯文·格拉汉姆兄弟：七耀教会是否有意向来参与解决这次的危机？"

"那是当然的。"

"很好。那么，有关第三方宗教组织提供实际援助的共同协作方案，贵教的意见如何？"

"如果在教义原则与立场上不存在冲突的话，七耀教会方面不会反对这种善意的协助。"

"非常好。先生们，请注意，这就是我的方案——战争之犬将作为我与艾利玛斯·陶特利塔兰尼苏兄弟的雇佣力量参与危机调查任务。这些雇佣军的全部行动将由第

三方外来宗教组织全权负责，一切后果将由我们承担。请问，这种方案可以接受吗？”

会场突然陷入了一片寂静。

最终，经过进一步的研讨之后，一个可以满足所有合作者原则与利益的结论方案终于浮出了水面：

战争之犬——也就是我，以及我的搭档怒海·阿提拉——将成为第三方外来宗教组织的雇佣军事力量参与行动，代价是必须允许利贝尔政府当局、游击士协会以及七耀教会派遣特派观察员进行全程监控；作为对政府与军方让步的回应，我大度地表示五分之一的预付佣金可以暂且不提，一切以实际行动的评估为准。说实话，从战争之犬的本性来看，这种近乎抛弃底线的优惠简直就是彻底的丧失原则，但我不在乎——我很欣赏提出这个议案的发言人，与这种机敏的家伙站在相同的立场展开合作不会有坏处；至于利贝尔政府方面是否会遵守诺言那倒无所谓，只要见识过我和阿提拉的真正实力之后，这个连主战坦克都没法量产的小国不会不乖乖掏钱。这可不是吹嘘。

“正如字面上的意思所示：当国家面临危及自身领土完整性等级的严重危机时，在储备物资无法满足战略需求的前提下，作为国家安全保障体系的军方有权对民用物资进行征用。请问，难道贵国没有制定相关内容的法案吗？”

“你误会了，字面上的含义我能理解，……但是，”

面对沉静如水的提案发起者，卡西乌斯·布莱特越发拧紧了眉头：

“‘征用整个卢安北部区域全部民众的耀晶石回路资源’……请问，这种行为到底目的何在？”

哈，军人毕竟不是神秘主义者，面对这种看似不合逻辑的要求肯定会摸不着头脑——当然实际上我也一样没法理解。毕竟，相比于以信仰和枪炮为武器的护教士和武力至上者来说，作出这个提案的发言人身份要更离奇一些：

有这样一类职业，在信仰尚未成熟的黑暗时期曾经被视为渎神者而遭到大规模的审判与清洗；躲过迫害幸免于难的少数个体要么将活动范围转向地下结成了非法的小规模组织，要么走上台面凭借货真价实的能力与宗教组织达成了协议成为了捕猎自己同类的行家里手——需要强调的是，这其中并没有什么道德意义上的背叛可言：要知道，所谓的“同类”仅仅是分类学上的习惯用语而已，原有领域中的各种派别——无论是邪教徒、女巫还是炼金术师之间并不存在认同合作关系。正因如此，成为教廷认证的契约猎杀者对当事人而言并没有什么实质上的变化——至少在我看来现实如此。没错，这就是最后一位值得注目的第三方宗教力量协作者，契约赏金猎魔人卡门·伊奇基尔小姐的身份真相。

也许你还会有疑问：既然这位赏金猎人有能力策划解决难题的方案，那么为什么不在一开始起就去向她咨询呢？答案并不复杂：在昨天晚上的会议中，尽管这位伊奇基尔小姐通过巧妙的手段抹平隔阂让三方达成协议证明了自己的调解能力，但在随后进行的议题中，由于对某个处在关键位置上的灾难主谋嫌疑人应对方案存在异议而被降低了行动提案排位。具体来说，如果第三方协助组织的所有成员在解决危机的过程中发生了意见分歧，那么作为主使者的利贝尔官方只有在所有成员全部放弃表态的前提下才会考虑这位赏金猎人的方案——当然，战争之犬是彻底排除在这个顺位之外的。不过，对于卡门这种狡猾的女人来说这个小小的限制条例根本就不是什么问题，留意一下刚才递交提案的居然是利贝尔政府官方的特派员你就会明白我的意思。

“恕我直言，在现在的局势下详述长篇大论并不是什么明智之举。”

“但至少也应该能在最基本程度上解释一下吧，不是吗？”

“如您所愿。”

嚓。

一点小小的火苗在赏金猎人的指尖亮起，随即点燃了一支香烟：

“概括来讲，卢安的目前状况并不乐观：这个港湾小镇从南北径向上被一条泻湖的入海水道划分成了两个部分，在与我们所处的北岸遥相呼应的对面，无数加装了金属甲胄的大型肉食性无脊椎海洋生物正在肆无忌惮地展开屠戮，目标正是居住在南岸的民众。连接南北两岸的唯一途径——卢安升降桥已经失去了控制，无法成为通行路径；直接渡过水面进行救援是不可能的，潜伏在我们面前这条水道河面下的巨大化头足纲生物轻而易举便能掀翻卷走所有妄图强行登陆的船只；空军同样没有任何用武之地，漂浮在整个卢安境内上空的大量殉爆式浮游生物不会给任何飞行装置留下趁虚而入的机会；最后，与南岸相连的郊外陆地区域也已被数量更多密度更高的装甲强化生物彻底封死了去路，妄图通过陆军强行突破同样是死路一条。”

呼——

一缕青烟袅袅升起：

“综上所述，目前我们的任务目标一共有两个：调查卢安南岸装甲生物泛滥的真相，拯救幸存的民众。我的相位传送能力仅仅能够单向投放数量有限的部队，对于数量位置不明的难民救援无能为力。正因如此，我们只能选择在正面突破的同时展开救援与收复地盘两项任务，这就是结论。”

“太离谱了，您确定这是正常人类能做到的吗？”

听到这里我终于忍不住开腔了。说实话，这个赏金猎人的分析不无道理，以阿提拉的能力强行突围也不成问题，但我可不想这么早就把底牌都亮出来，谁让卡西乌斯这个小气鬼一丁点预约金都不愿意先付账呢。

“水面的话当然不可能。但是换种介面又如何？”

“天哪，难道你能分开水面露出陆地不成？”

我做了个鬼脸。边上的卡西乌斯却露出了似有所悟的表情：

“我大概明白你的意思了……难道说这种事您真能办到吗？”

“那当然。”

卡门眯起了无框眼镜后面的双眼，掐灭了指间的香烟：

“我就是为了负责这种工作才来访利贝尔的，不是么？”

“卢安北岸的全体民众请注意，根据利贝尔战时物资动员法令，现对所有民众一切生活用品装置中的耀晶石回路组件进行征用，请所有人注意。如果大家想要挽救目前南岸同胞的生命，请不要吝惜自己的私人财产，你们的贡献就是卢安的希望，你们的损失会得到必要的赔偿，请不要有所顾虑。卢安北岸的全体民众请注意……”

高分贝的通告广播在灰蒙蒙的天空下响起。

“好了，公告已经发出去了，接下来该怎么做？”

“很好，剩下的交给我就行。”

卡门的脸上露出了一丝微笑：

“‘导力’——对于蕴藏在耀晶石这种天然矿物中的力量来说，没有什么是不可能办得到的，区别仅仅在于途径与方式而已。”

“……”

某种奇妙的感觉开始在我的背上泛起。

尽管在不断进化的过程中丧失了大量的天赋，但作为生物的本能，人类对于危险的直觉感知能力依旧潜伏在基因链的深处，区别仅仅在于敏感程度而已。对于我这种把战场当作起居室的角色来说，这种原始的潜能在长期潜移默化趋利避害的过程中逐渐觉醒并不是什么意料之外的后果，至少我自己是这么相信的。眼下，来自脊椎深处的冰冷异状就是又一次的警示：某些不同寻常的变化就要发生了。

“征收开始。”

整个北岸的灯光一下子全熄灭了。

尽管早有预示，但是如此突如其来的效果明显让广大民众无法接受，各种不安的叫嚷声此起彼伏，阴沉天空下的小镇乱作一团。

“这到底是怎么回事？”

纵使是亲历过各种大风大浪的卡西乌斯也有点沉不住气了，“你到底在干什么？”

“征收，并且提纯力量。”

赏金猎人的语气一如既往地平静：

“与游击士和贵国军方习惯的途径相比，我控制利用导力的方式会更激进一些。概括来说，这种手段更接近于掠夺而不是攫取，在征收范围之内的所有结晶回路被榨干全部能量之后会变成毫无价值的灰烬。可怕的能力？恰如其分。但物有所值。”

“……”

紧接着发生的一切让所有人目瞪口呆：

一道银白色的光幕从灰暗的天空中缓缓落下，像极光一样从容不迫地舒展着轮廓，悄无声息地笼罩了整条水道。仿佛是电影中的定格画面一般，粘稠的河流瞬间止住了波涛，红褐色的表面浮现出了一层不透明的霜花，刺鼻的腥味消失得无影无踪。寒冷的气息笼罩了整个河面，整条大河——至少在我能看到的范围内——瞬间被封冻成了一块整体。

“好了，先生们，道路已经开通，准备开始行动吧。”

第三章

“女士们先生们，欢迎收听今晚的《战犬咆哮》特别节目，这里是导播现场一线；从目前的形势来看，战争之犬行动小组的任务进度要领先于利贝尔原住民人员以及合约教会联军小队至少2000个百分点——后者到目前为止依旧在努力挑战赏金猎人卡门·伊奇基尔小姐设下的电网屏障尝试横渡冰面，实际行动速度大约比狂奔的蜗牛快上那么一点点——相比之下，率先登陆的战争猛犬正在与横行于卢安小镇南岸的大型铁盒装非限量版无脊椎海洋生物集群展开一边倒的厮杀，目前已经夺回了整片港口地区约四分之一的地盘！赞美聚异丁烯混合炸药，福哉白磷燃烧弹，真神与7.62毫米全被甲弹头同在！”

皮肤帖式的骨传导通话器让我很不适应，虽然信号质量好得没话说，但没有旋钮单凭点触的操作方式真不是我这种角色能接受的。不过，目前的状况下实在不能要求太多，没有预付金的我只能调配最基本的兵力与武装，无妨，就这样吧。

我松开颚角边上的触碰开关，抓起腰间的个人电台话筒切换到公共频道，把音量旋钮拧到最大：

“探戈、威士忌、祖鲁小队，重组完毕后立刻跟上，14点位置需要增援；利马、印度小队注意补充阿提拉的弹药，目前的推进速度只有预期的85%，弹幕的密度还有提升的余地；狐狸、旅店、十月和朱丽叶小队适当节约使用燃烧弹，这次我们的弹药储量只有标准配置的一半；三角洲、回音和扬基佬小队注意，11点位置有整整一仓库的铁螃蟹等着下锅——就算不能把它们炸回石器时代也给我把这些杂碎统统轰成无机质！“

真是恰到好处的一呼百应。没等我吼完最后一个音节，上百发破片榴弹就已经划出了一道道德州安打式的曲线，越过正在最前线用双联装M134加特林机枪挥洒黄铜弹壳的阿提拉和利马、印度、阿尔法与奥斯卡战犬小队轰向目标位置，命中的结果让我大为满意——这个半吊子国家总算没有放弃贮备化石燃料，伴随着熟悉的混合烃爆燃气味，一团炽目的火球腾空而起，将仓库的屋顶毫无保留地掀到了九霄云外。喝彩声不绝于耳，第二批榴弹不失时机地火上浇油，被烤得吱吱乱响的各种甲壳动物像无头苍蝇一样被炸得四处乱窜，转瞬之间就被暴雨般铺天盖地袭来的7.62毫米弹头撕成了碎片。形势一片大好，我踌躇满志地放下右手中的FN-FAL，抽出一根雪茄咬掉一头叼在嘴上：

“这是战争之犬的一小步，却是利贝尔人民的一大步。祝你好运，卡西乌斯·高斯基先生。”

这场战争的发展真是充满了各种出人意料。

按照计划，解决了强渡难题的行动小组被分成了两个部分：由利贝尔的原生宗教组织代表凯文·格拉汉姆神棍、一无身材二无头脑的中立组织游击士协会代表艾斯蒂尔·布莱特小丫头以及第三方宗教协助组织的代表圣·艾利玛斯·陶特利塔兰尼苏小白脸组成的救援小队从东南位置抢滩上岸，负责营救被困在相同径向上某栋占地N亩N室N厅豪华大宅中的难民群众——根据情报来看，如果说在这片武装海鲜大暴动的地盘上还会有活人的话也只能是窝在这个虾蟹密度相对较为稀薄的区域里；另一方面，没有任何行动发言权的亡命徒战争之犬小组——我，以及我的搭档怒海·阿提拉将从蟹满为患的西南岸边强行登陆，负责轰杀各路严阵以待躁动不安的恐怖分子甲壳生物——从双方数量交换比上来看至少也在一换一万左右——并且清理出大片大片的洁净区域铺上红地毯以供各路监察人员驾临检阅，就是这么简单。

“这……这怎么可能啊！简直是乱来啊！”

不得不特别一提的是，当这个计划刚刚出炉的时候，相比于张口结舌的游击士代表艾斯蒂尔、沉默不语的宗教圣战狂热者艾利玛斯和一副胸有成竹神态的赏金猎人卡门来说，还是利贝尔政府当局的特派员反应比较正常——对，我指的就是上面的那句话。

说实话，直到此时我才第一次抬头认真打量这个乍看之下与洋娃娃没啥两样的特派代表公主小姐：和大多数相同出身的角色最大的区别在于，这位好像叫科洛丝还是科洛缇娜什么的女性王室成员头发不长，看起来依稀有点安妮公主的意思——不过卡门似乎对此颇为不以为意，那个从昨天起就留在这位科洛丝小公主右脸上至今还没消肿的巴掌印就是证明。不管怎么说，尽管这个担忧十足是多此一举兼那什么看人低的现行，但这种行为本身还是值得让我笑逐颜开的——毕竟，相比于卡西乌斯那个顽固不化的老糊涂蛋，这个小姑娘表现出来的善良无疑是值得大加赞许的，不是么？

“封冻住整个河面开通登陆的途径吗……好主意，不过这难道不会给对面的那些怪兽提供入侵这边的通途吗？”

“您多虑了，将军阁下。这当然在我的计算之内。”

话音未落，一道刺眼的白光已经撕破了黑沉沉的夜空。

一面闪电构成的墙垣——说真的，刚才那道封冻了整条大河的极光没让我感觉有多意外，但这次卡门的把戏可是真的唬住我了——开始不疾不徐地在凝固的河面上由北

至南推进，一大帮不自量力爬上冰面妄图染指北岸的虾兵蟹将一接触这道无坚不摧的死亡之墙立刻就化作了齑粉，少数几头命比较硬的东西也被电墙周围不断激发闪现的球形闪电轰成了灰烬。我不清楚其他人的表情如何，至少我知道我自己的脸色整个变灰了：

“天杀的咧，难道要我们顶着这道电网硬冲不成？”

“没错。”

“我了个去啊，这有多少条命都不够耗咧！”

“是么？如果你如此认为的话——”

和以往一样，赏金猎人的解释依旧是标准的行动主义者做派，“拿好这个，”

只见她丢给站在边上望着闪电幕发愣的科洛丝小公主一颗亮闪闪的小玩意，“看好。”

我一抬头，眼前的景象差点让我咬掉舌头：

只见卡门像摘苹果一样从刚刚掠过的电墙上取下一颗刺眼的球状闪电，二话不说就向不知所措的小公主身上投去！

“住——”

还没等任何人念完这个词的下半截，紧随其后的结果已经让所有人倒吸了一口凉气：

距离近在咫尺，毫无悬念命中目标的闪电球爆发出一阵刺眼的辉光，然后——

“科、科洛丝你……你没事吗？”

最先反应过来的居然是游击士小丫头艾斯蒂尔，不过这个剧透没什么价值：

与周围呈环形扩散的爆炸痕迹形成了鲜明对比，站在球状闪电命中位置中央的科洛丝小公主居然毫发无损，甚至连脸上那种不知所措的神情都没什么变化——“这、这到底是……”

“这可不是我的力量。”

卡门的脸上露出了一丝微笑，抱着肩膀转身面向呆若木鸡的所有人：

“这场战争中没有旁观者。”

赏金猎人轻轻推了推眼镜，又抽出了一根香烟：

“如果说艾利玛斯是最强的单兵，战争之犬是最强的军队，我是最强的大规模杀伤性武器的话，那么松塔格·朵汀尼坦就是诸位最强的后盾——只要把特制的定位信标带在身上，那么来自桑迪的庇护就会无时无刻地笼罩在各位的身边；只要是没有脱离这个世界常理范围的存在，那么无论何人何物何种攻击都不会损伤你们分毫；只要灵魂依旧留存，那么肉体上的任何伤害立刻就会得到治愈。你们明白我的意思吗？”

恍然大悟。

轻视那个一言不发的小家伙果然是我最大的失误。有这个叫桑迪的小神甫提供如此彻底的安全防护和战地医疗救助，这场任务的结果难道还会有什么悬念吗？

再一次，我的嘴角露出了犹如豺狼的微笑：

“所有的难题已经全部迎刃而解。既然如此，小妞们，我们还在等什么呢？”

嘀嘀嘀嘀嘀嘀——

颚边传来的呼叫把我从无疆的回想中拉回了现实。摸摸胸前的口袋，确认那颗犹如无价之宝的小信标硬硬的还在，我放心大胆地接通了讯号：

“战争之犬前方热线——请问有何贵干？”

“您、您好……请，请问……”

一个怯生生的声音响起。天哪，居然是小公主科洛蒂亚殿下。

“没错，您拨打的号码没有错误，这里的确是卢安南岸救援行动的战争之犬通讯专线——我清楚您在这个时候拨打这条线路的用意何在：‘这个满嘴俏皮话的黑鬼究竟是从什么地方变出一整支军队的？’——您想咨询的问题就是这个，对不对？”

“嗯、嗯嗯……”

“很好。请听好，科洛蒂亚殿下，”

我深深地吸了口雪茄，惬意地品尝着在口腔中回旋的烟雾，不紧不慢地开了腔：

“我不清楚您是否饲养过犬科动物——从那只紧随在您身边左右的小白鸟来看应该可能性不大，所以我还是直截了当地说吧：犬科生物最具代表性的种族特质就是高度合作的集群性。不要去听信什么孤狼之类的鬼话，那种被团体排斥在外的东西是彻头彻尾的败者——总而言之，如你所见，以战争之犬自诩的我并不是什么孤军奋战的单兵。和桑迪还有卡门他们不一样，我没有什么不可思议的神秘力量，作为象征物存在的我唯一的特殊能力就是释放本性，召集重整那些曾经以战争之犬这个身份在不同战场上出生入死的同类一起展开捕猎与厮杀。没错，50亿雇佣的不仅仅是自诩为战争之犬的个人，而是一整支货真价实无穷无尽的军队，你明白吗？”

没错，这就是我的真相。

不要以为战争之犬是什么浪漫光荣的职业，不要以为战争之犬坐地起价的行为是什么贪得无厌的天性。我们和游击士不同，和安全保卫承包公司不同，我们没有任何国际法可以作为自保的条令，我们只有通过出售自己力量、生命与未来才能换取维持生存的一切，别无选择。没错，我们就是战争之犬，这个世界纷争本质的象征。

“感觉如何，公主殿下？对于我们的行动您还满意吗？”

“是……是的、但是！……可以请您留意一下那边的其他幸存者吗？”

“哦，是吗？”

我抬头看看狼藉一片的战场，四散的爆炸、纷飞的弹头与随处流淌的血液是这里仅有的主题，“您真应该亲自来这里看看。”

“……”

通讯器的另一头沉默了。

“算了，就照你说的办。谁让你也是雇主呢。”

我重新拿起电台话筒，“全体单位注意，降低火力输出强度，限制使用燃烧弹和高爆性杀伤武器，变更最高目标为搜寻可能存在的任何幸存者，重复，死伤不论，以搜救幸存难民为最高行动目标，完毕。”

此话一出，电台频道里立刻爆满了语调口音乌七八糟的叫骂。

何其天真。我想。还是逗逗她吧。

“尊敬的公主小姐，请问下一步我们是不是需要装备上勺子？”

“勺——什么？”

“照您的要求来看，下一步估计就该轮到让我们不惜一切代价去收集民众遗骸的步骤啦，比较大块的部分囫囵装袋自然不是问题，然则某些被诸位虾兵蟹将剁成肉松的玩意该怎么办？要不要拿勺子舀进饭盒里装箱发回去？”

不用照面我也能感到耳机另一头的小姑娘表情是个什么模样。电台频道中泛滥的叫骂声立刻变成了热情洋溢的交口称赞。我满意地切断了专线。

欺负懵懂无知的小孩固然能获得油然而生的优越感，但这种行为的麻烦在于很快就会有义愤填膺的卫道士找上门来算账。果不其然，不到一分钟，骨传导通讯的另一条专线上就响起了小胡子将军的声音：

“该死的东西！认清楚你自己的责任！干好你的份内事！”

哼，这种话他还真好意思能说得出口。

“何必操心，将军阁下，我现在该做什么我自己清楚得很，不过呢，”我把音量调到了最大，“我倒要谨小慎微地多问一句，请问贵将军大员阁下是否考虑过这次的危机与自己的失职脱离不了干系？”

“……你说什么？”

“岸基防御设施呢？要塞呢？理应在卢安常驻的兵力究竟何在呢？”

我用力干咳了几声清清嗓子，“敢问这些最基本的国防设施究竟神隐在何方？”

“这不是轮得上你这种人操心的内容！”

“别胡扯了，将军阁下，这是彻底的失职！不要逃避自己的责任！”

我的声音一下子提高了八度半：

“连一尊固定炮台都没有！说真的，卢安是我这辈子见过的最可笑的沿海重镇！知道这种彻底放弃防御设施的做派意味着什么吗？意味着一小撮海军陆战队就能拿下这个战略地位举足轻重的要地，意味着入侵的舰队轻而易举就能长驱直入横扫内海沿岸的所有城镇，意味着利贝尔这个国度的首都根本就没有任何真正意义上的水面防线，一阵炮击就能结束战争让这个国家彻底垮台！不要以为我是在危言耸听，好好想想卢安那座升降桥背后的意义吧，高手先生！”

“你……”

“不要以为你的空军是所向无敌的！没有岸基设施的空军力量根本就是徒有其表的空架子而已，好好想清楚吧！”

扔完最后一句话，我干净利落地切断了线路。就让这个所谓的军神自己去吃瘪吧。

“阿尔法小队报告，总部，我们找到现场核心了。”

突然，冲在最前线的第一分队传来了这条报告。我的精神立刻一振：

“很好，保护现场不要轻举妄动，拆解人员马上到位。”

第四章

“还需要多久？”

我头也不回地直接咆哮了一声。没办法，上百支FN-FAL一起开火的场合下近距离通信只能靠吼。

“还需要300秒。”

骨传导通话器中传来赏金猎人冰冷如常的话音。“核心不是重点。埋藏在下面的某些东西才是重头戏。”

“我管你重点不重点！这么多螃蟹！”

以赏金猎人卡门正在处理的“核心”为中心，在我和阿提拉的面前，犹如海啸般蜂拥而至的金属装甲虾蟹大潮填满了整个防守包围圈的外围。

“该死的！难道你就不能造点电墙什么的出来帮我们挡挡？”

“那是不可能的。我目前拆解的东西危险性不亚于原子弹。”

这个天杀的赏金猎人似乎压根不晓得什么叫情绪波动，“不想领赏金的话可以举白旗。然后咱们一起完蛋。”

“去死！我的队伍里可收不下你这种女魔头！”

我用力地啐了一口，扯起腰间的电台话筒：

“外围第一防线注意！全体小组立刻就地部署诡雷陷阱，燃烧弹能装多少就装多少！安装完毕后立刻用火风暴战术后撤到第二防线位置，立刻行动！”

电台频道中立刻传来忙乱的嘈杂声，紧接着是一阵暴雨般密集的枪鸣。仅仅不到30秒，四周几处要害位置上的废墟中便燃起了一道道冲天的烈焰，一堵不完整的火墙出现在外围防线之前的位置上。

“这个顶不了多久。”

我退掉打空的弹匣装上替换品。弹匣只剩下不到半打，手榴弹和燃烧弹早就用光了，其他人的情况应该也差不多。

潮水般的虾兵蟹将层层叠叠地涌来，践踏着同类支离破碎的尸体义无反顾地发动着冲锋。视野遍及之处密密麻麻全是深红色的金属外壳与互相纠缠的肢螯，仿佛下水道里的蟑螂般无穷无尽。

那又怎么样？既然我们已经别无选择。

“稳住阵线不要乱！这些畜生不是我们的对手！”

我声嘶力竭地在电台频道中大吼，“我们是战争之犬！我们天生就不怕什么包围！所有单位自由开火！”

和预期的状况大相径庭。所谓的“核心”原来是个信号发射器。

就是这玩意招来了那些横行无忌的虾兵蟹将。在卡门开始拆解之后攻势更是高潮不断，整片红色大海仿佛沸腾一般，数之不尽的甲壳生物从四面八方爬上了码头区，不顾一切地开始了最后的冲锋。

真是毫无意义的自杀行为。安装在各种海鲜身上的金属甲壳在7.62毫米全被甲弹头面前就像打湿的瓦楞纸一样不堪一击，一道道混杂着几丁质、碎肉和金属残片的裂口不断在前仆后继的甲壳生物大潮中撕开。如果说凡尔登战役的前线是生鲜血肉绞肉机的话，那么现在的卢安南岸无疑就是超大规模的露天海洋生物肉糜加工现场。

唯一的问题在于，这次扮演绞肉磨坊的一方动力并非无穷无尽。

“阿尔法到奥斯卡小队，把所有的弹药全集中到阿提拉那边去！”我丢掉最后一个打空的弹匣，“魁北克至祖鲁小队坚守防线！剩下的所有人，上刺刀！”

“你们真让我失望。”

突然，一个冷淡的声音从骨传导通话器的频道中传了出来。

“伊奇基尔，我原以为你会是个更高明的猎魔人，没想到你居然与那群肮脏的黑鬼纠缠了这么久依旧没有解决问题。既然这些乌合之众根本就不知道荣耀与正义为何物，你又何必去顾忌那些卑贱的生命？他们只不过是一堆无关轻重的垫脚石而已，该抛弃的时候就要毫不犹豫地踹开。”

“给我住手你这蠢货！”

我猛然一惊。原来卡门也知道冲动这个概念？我下意识地回头看了一眼——

映入我眼帘的是一支悬浮在“核心”位置正上方的燃烧十字架。活见鬼，居然是艾利玛斯所谓的混账圣徽，我这辈子最不愿意入眼的标志。

还没等我开始破口大骂，来自十字架的剧烈爆炸已经掀翻了包围圈防线中央的所有人。

我重重地撞进一堆残砖碎瓦之中。桑迪的屏障没让我受到多少伤害，然而这并不是全部。

“就是现在，桑迪！立刻展开庇护所！”

尽管依旧不知何意，但从卡门的语气中我能听出接下来的状况会有多糟糕。就在下一秒，一团耀眼的光球告诉了我正确答案。

“一万五千吨当量，和广岛的小男孩一模一样。”

这就是我第二次被爆风掀起的同时，脑海中最后闪现出的意识。

第五章

新鲜的生蚝在碳烤架上吱吱作响。

"再没有比激战之后的早餐更美味的东西了，不是吗？自己动手吧。"

我咀嚼着刚刚烤熟的炭烧生蚝。鲜美的蚝汁在口腔中放肆地刺激着每一颗味蕾，不断让我产生着飘飘欲仙的幻觉。如果要说此时还有什么东西是比这生鲜海味更美妙的配菜，我会毫不犹豫地提名正坐在烧烤架旁边的卡西乌斯小胡子以及科洛丝小公主脸上的表情。

今天是正式开始任务的第一天。现在的时间是早晨八点二十五，地点在利贝尔西南方的一座名为卢安的海边小城北部，至于委托任务嘛，如你所见，已经万事大吉了。

"我清楚你们肯定有一肚子问题噎着喉咙开不了口。没问题，我现在就来给你们解释。"

外围起爆炸药与核装药。我想像不出要形容艾利玛斯的蠢事还会有什么更合适的比喻。

在这个眼高手低的蠢货用自己的所谓圣徽释放出灭绝令轰掉发射器的外围结构后，随着隐藏部分的彻底释放，威力堪比第一颗战略原子弹的大爆炸席卷了卢安全镇。虽然没有放射性粒子风暴，但冲击波和光辐射还是分量十足的。

照常理来说，生灵涂炭几乎是这个海滨小镇必然的下场，但这一次情况略有不同：

就在大爆炸发生的同时，一道无形的屏障悄无声息地笼罩了卢安南北两岸所有驻留着活人的房舍与街道。无论是冲击波、光辐射还是随之而起的滔天巨浪都没能撼动任何建筑分毫；不仅如此，犹如神迹降临，随之浮现在卢安周边整片海域的单分子膜迅速遏制了汹涌的海啸；最让人难以置信的是，在这层神奇的薄膜消退之后，暗红色的大海居然变回了蓝色。

"没错，这一切都是桑迪的功绩。"

我的身后传来了卡门的声音：

"概括来讲，小神甫的能力大致可以分为两个部分：创造几乎不会被破坏的防护层与创造'近似于物质'的实体。前者存在的前提是桑迪的意识必须清醒且保护的核心也是拥有意识的生物；后者虽然强度有限，但可以脱离桑迪的主观意识继续存在至少24小时。前者的例子自然不必再提，刚才维持我们通讯联系的皮肤帖式骨传导通话器就是后者能力的实例。

"这两种能力独立使用的话，虽然可以对个体目标产生近乎完美的保护，但如果面临的是能够对场所本身造成大规模破坏的剧烈冲击，那么这两种能力的作用范围明显是非常有限的。不过，如果将两者结合起来使用的话，——卢安的现状就是你们看到的效果。

"顺带一提，让近海的赤潮消失殆尽同样是这种综合能力产生的效果。在不惜代价发挥力量的前提下，创建能够净化海洋的大规模微生物群落对于桑迪来说并不是什么不可能的任务。"

"强大但温柔的力量啊。"

我面前的科洛丝小公主轻轻地叹息着，"桑迪现在还好吗？"

"他付出的代价仅仅是生命而已。既然灵魂还在，那起死回生就不是什么难题。"

赏金猎人的声音一如既往地冷静，"交给我解决。"

真是可怕的女人。

"好了，"

沉默许久的卡西乌斯终于开口了，"现在该让我们谈谈那尊大家伙是什么东西——不，是谁了吧。"

"你想知道吗？没问题。"

我慢条斯理地丢下蚝壳直起腰，"让我们接着刚才的话题继续说吧。"

在桑迪近乎神迹的庇护下，来自爆炸的危机终于结束了。但来自释放的灾难才刚刚开始。

当所有劫后余生的居民第一次惊魂未定地走出家门查看状况时，出现在爆心位置上的东西彻底粉碎了大多数人的意志。

说句老实话，这个结果并没有让我感到特别意外。就连我第一眼看到那头恶心扭曲突破任何上限的庞然大物时，脑中的理智也直接下降了好几十个百分点：

笔墨之词很难形容这个扭曲怪物的外型：从结构上来看，这头体积几乎抵得上八座码头仓库的怪物外壳是由一大堆粗细长短全无规律的石灰质管子胡乱纠结在一起构成的不对称无轴线团块，无数长短不均的暗红色腕足在躯壳表面不规则分布的开口内外伸缩不停，夹杂着肮脏泡沫的粘稠液体不断地从周身上下的缝隙中流淌出来，将与之接触的海面污染成一片乌黑。卡门的预测果然没错，这合压轴戏的分量绝对不是凭借人类的力量能够轻易解决的。

"格尔迪奥斯螺旋。"

赏金猎人的声音犹在耳边回响，"来自大海深渊的恐怖与混沌之主。"

不过，虽然这场任务不是什么泛滥着爱与勇气的RPG，不存在几个小孩拿着几把刀叉就能放倒一切牛鬼蛇神的便宜事，但这并不意味着我们已经全无胜算。事实正好相反，真正的致命王牌早在最开始起就已经站在了我们这一边。

与这个乱七八糟的大海螺正在对峙的，是一尊外型略显规整但压迫感远远凌驾其上的漆黑巨像。

对于我来说，尽管这个所向无敌的化身绝不是什么陌生的存在，但要用文字描述它的外型依旧是极为困难的任务：和那个外观上没有任何规律与美感可言的大海螺截然相反，比例暂且不论，这尊仿佛由黑耀岩方石构成的巨像整体轮廓大致还算是略具人型——至少四肢与躯干这些部位是一应俱全的。线条规整的堆砌纹路在粗糙无光的漆黑表面上清晰可鉴，唯一不对称的部分是上肢：这尊巨像没有双手，在右臂的尽头取而代之的是一支结构厚重的三爪巨钳，左臂的相同位置上则装置着一架尺寸惊人的多孔炮台，炽热的半流体岩浆在炮口闪烁着灼目的红光，一切尽在蓄势待发中。

"我不知道干掉那个大海螺能不能像马其顿之王一样征服世界，但我知道这一仗我们赢定了。"

这就是我在当时做出的论断。至于结局，石工锤把贝壳敲得粉身碎骨会是什么意料之外的结果么？

"没错，这就是战争的王牌，怒海·阿提拉真面目的一角。"

"唔……"

卡西乌斯收紧了嘴角，目光牢牢地锁定在我的脸上：

"他到底是什么人——不，是什么？"

"直接下定义的话你肯定听不懂。这么说吧，"

我翻动了一下架子上的生蚝，把烤熟的移到一边，开始重新补充："如果说我是战争之犬阵亡者不屈意志的化身，那么阿提拉就是某种形式的战争行为本身的象征——从特洛伊、迦太基的末日之战到斯大林格勒的会战，甚至连贯国百日战争的核心战役也包括在内，所有这种类型的战争都是阿提拉存在的基础与根源。如果说我的存在意义是体现战争之人的思想，那么阿提拉的存在意义就是证明战争本身的价值。从概念上来讲，阿提拉的实力要远远超

过我这支无尽的军队：你永远无法用“破坏”这种行为去毁灭战争本身，是不是？”

“我大致上明白了。”

卡西乌斯这次终于没让我失望，“但让我无法理解的是，既然你们并不是真正意义上的人类，为什么还要执意追求金钱呢？”

前言撤回。“还不明白么？这就像食物链一样，隐患引发的冲突所制造的高报酬战争机会是我存在的基础，金钱与武力的直接交易让战争之犬发动与任何长远利益无关的战争行为，而这种纯粹的战争行为就是支持阿提拉作为象征物存在的基础。至于那个200倍的佣金，那是在这场战役中让阿提拉发挥出全部力量所必须支付的代价。归根结底，这就是——”

没等这句话说完，我突然怔住了。从表情上来看，卡西乌斯似乎与我意识到了相同的问题：

如果我的存在前提是战争，那么我今天刚刚经历过的那场血战究竟是什么？

如果利贝尔所面临的并非危机而是有所预谋被激化的冲突，那么——是谁在背后操纵这一切？

你终于意识到了。

一条陌生的发言忽然出现在我的脑海里。

战争之犬的存在基础是战争——这种人类能够执行的最复杂群体行为之一，而不是什么干掉大魔王维护世界和平的角色扮演童话剧。

如果这是一场RPG的话，你的身份应该是勇者的大众脸无名氏跟班才对，是不是？

无声的信息像字幕一样在我的思维中闪现，感觉十分奇妙，然而更出乎意料的还在后面：

我是桑迪。

很遗憾，我的身体现在无法进行任何常规交流。卡门说要让我恢复正常状态至少还需要24小时，因此我只能选择这种方式进行对话。

就像你所意识到的一样，这场乍看之下形如启示录的危机实际上是一场精心策划的阴谋，目的是通过战争这种现实行为来对“极端个人英雄主义究竟有何意义”这个主题进行验证。

很抱歉，作为知情者在目前阶段我无法向你透漏更多的信息。不过，现在对你来说更重要的任务是重新确定自己的立场，向前看。祝你好运，路加·C·纳查奇先生。

向前看？

抬头一望，仅仅看过一眼，我的身体就彻底僵住了。

和我一起坐在炭烧生蚝架子周围的一共有四个人。我，卡西乌斯，科洛丝小公主，以及一个陌生的家伙。

“很荣幸能在这样一个轻松的时刻与各位见面。当然，未经通报贸然来访，如有得罪还请海涵。”

陌生的家伙开口了——或者说至少发出了声音。语调平淡无奇，修辞彬彬有礼，但这根本无法掩盖那面具下的事实：

这个家伙……这个东西根本就不是人类。

这个东西的周身上下只有两种颜色：黑色的钢头靴，黑色的斜纹布长裤，黑色的战壕服，黑色的衬衣，黑色的领带，黑色的软呢礼帽，黑色的无孔面罩，除此之外唯一的异色是面罩正面中央的一支红色标志：三个夸张的感叹号围绕着一个共用的圆点互成同等夹角均匀排开。天杀的，是放射性物质的标志。

“时间紧迫，事态紧急，不过敬请放心，我不会打扰各位太久。”

如果说刚才卡门冻结河面前的预兆仅仅让我的背上泛起一丝凉意的话，那么现在面对这个不请自来的家伙足以让我的脊柱冻成一根冰棍。从神态和姿势来看，卡西乌斯的感受应该和我差不多，科洛丝倒是一脸的茫然不知所谓，无知真幸福。

“首先，请允许我对不在场的一位旧识表示敬意。”

来访者把右手从外套的口袋中抽出来，和它身上的主色调一样，这只右手上戴着黑色的皮手套。只见它手心朝上展开手指，露出了一颗亮晶晶的椭圆小球：

“了不起的创意：直接将各种理论上目标仅限自身的能力进行远距离共享，不需要信仰也可以得到神明的加护，不需要电磁波也能展开信息交流，何等的神奇。卡门·伊奇基尔真是个了不起的炼金术师，不是么？”

陌生人把椭圆小球——应该说是卡门制造的定位信标收回口袋里，继续：

“然后，让我们开始进入正题：你，卡西乌斯·布莱特将军，我希望今天早晨发生的一切会让阁下对目前的状况产生理性的认识，我希望你不要把我当成什么只会小打小闹的无聊结社成员。当然，如果你执迷不悟的话，我会很高兴能在接下来的步骤中轻而易举地再接收一份年轻的灵魂——毕竟您在名义上有两个孩子，是不是？顺带一提，今天的正剧并未结束，剩余两场表演的门票与节目单就在您的口袋里，请务必在半小时之内亲眼一阅，过时不候。”

“你，战争之犬，十分荣幸能再次与这种熟悉的面孔对话。从凌晨的表现来看，不论是你，还是阿提拉都依旧保持着锋利的状态，非常好。唯一的问题在于，战争之犬的归宿是战争而不是小孩子青睐的偶像剧，想必对此你已经有所察觉，非常好。显而易见，极端的个人英雄主义是伪善者推卸责任的最大谎言，这个简单的道理你不可能不会理解。无论如何，只要你做出决定，那么我随时随地欢迎你的到来。祝你好运，路加·詹索洛·纳查奇先生。”

“至于您，尊敬的科洛蒂亚·冯·奥赛雷丝殿下，从您现在的反应来看，很明显我的身份并没有给您留下多少印象，所以请允许我再次介绍一下：我就是贵国目前所面临的这场灾难幕后的主使。没错，让贵国全境陷入水深火热恐慌境地的就是我，让玛西亚孤儿院——您曾经的心灵寄托之所再次毁于大火的就是我，夺走那伶俐可爱的小工程师提姐·拉塞尔、那高洁正直的修女莉丝·亚尔珍特、以及那曾经让您芳心暗许的游击士约修亚·布莱特三位灵魂的就是我，当然，刚刚让这座名为卢安的海滨小镇险些毁于一旦的主谋者依旧是我。作为一位满载收获的到访者，我唯一的遗憾就是未能在昨天的会面中把您带走，不过无妨，我会给您充裕的准备时间——24小时。明天的这个时刻，我将再次准时来访把您接走——这一次不会有任何失误。请提前做好准备。”

“最后，与诸位的第一局正式对弈让我收获了无穷的乐趣，请各位继续努力。祝大家好运，晚安。”

说完最后一句之后，和到来时的状况一模一样——我发誓这次我绝对没有眨过眼睛——这个恶贯满盈的家伙转瞬间消失得无影无踪。

……

现场陷入一片麻木的沉默。

“将军，你察觉到了吗？”

“嗯。虽然是第一次亲眼看到，但这家伙……不，这个东西的身上没有一点属于人类的气息。不会错，这家伙肯定就是真凶无疑。”

小胡子将军的脸色很不好看，“这就是夜访者。”

终于听到这个名字了。真是糟糕的状况。

“我很同情令公子的遭遇，但这个结果恐怕并非意料之外。将军阁下，这个名叫夜访者的东西绝不是‘不属于人类’这么简单的就能概括的，如果用扑克牌来打比方的话，您认为夜访者会是什么？”

“黑桃A？”

“不。”

我想起了很久以前曾经看过的一部电影，隐藏在幕后的主使人设下层层圈套却又刻意留出一处固定的破绽，身陷困局的主角只能沿着这条预设的出路不断挣扎寻求生机，整个过程就像在充满陷阱的迷宫里上演的白鼠赛跑一样绝望。没错，这就是我们的现状。

“你错了，将军阁下。在这场阴谋中，我们都是一张张任人摆布的手牌，而夜访者才是这局游戏的牌手。”

利贝尔通讯·危机事件专题报道（节选）

（前略）

在本期专题的最后，本刊送上的是对本次事件核心人物的采访记录：

记者（以下简称记）：您好，路加·C·纳查奇先生，很高兴您能同意我们的采访。

路加·C·纳查奇（以下简称路）：不客气。有什么问题尽管问吧。

记：从前面的专题里对其他人的采访文字中可以看到，有关游击士和利贝尔国防的话题您似乎颇有微词……

路：没错，我的个人看法就是如此。游击士协会这种机构的合法进驻对于功能完善的大环境来说本身就是不合理的，这个组织提供的服务理论上应该属于当局的责任。至于国防问题——算了，这个话题还是交给卡西乌斯小胡子自己去伤脑筋吧，这不是我份内的事。

记：好的。接下来让我们说点正题内容吧，可以再来详细介绍一下你的同伴吗？

路：当然可以，一个一个来吧。事先声明，我不是什么宗教学者，以下内容如果牵扯到这方面的话题有所错漏的话纯属正常，首先是桑迪：这个小家伙的实力真是让我大开眼界，今天在卢安的行动如果没有这个小家伙相助那后果肯定是惨痛无比。当然，你要问我他的信仰究竟是什么我肯定答不出，但从能力效果来看，应该是某种隐修会出身的人物无疑。

记：原来如此。对了，桑迪带着的那只小猫有什么来历吗？爱丽丝背带又是什么东西？

路：那只猫……应该是宠物一类的东西吧，花色上来看应该是血统比较纯正的虎斑，年龄么差不多在两三个月左右，其余方面我是看不出有什么特别不对劲的地方，或许不活泼算是比较另类的一点？爱丽丝背带你可不要认为是什么轻飘飘的蕾丝边绑带一类的东西，在这里的ALICE其实是个缩写，全称是All-Purpose Lightweight Individual Carrying Euipment，也就是通用轻量化个人携行装具的意思。顺带一提，这是标准的军用装备。

记：明白了。那么，有关艾利玛斯这位……

路（打断询问）：有关这个成事不足败事有余的蠢货我不想多说半句，在这里我只想指出一点：如果你能看懂这个家伙的标志——一根烧着火的十字架——是什么意思的话你就能明白这家伙的种族主义优越感从何而来。如果看不懂的话那也没办法，我不会解释。绝不会。

记：好的，那还是让我们换个话题吧，有关卡门·伊奇基尔小姐您又能给我们透露些什么呢？

路：八卦没有，告诫一条：如果正在看这篇文章的诸位有谁有幸或不幸在非常环境下遇到这位在高开衩连身黑窄裙外面套上地狱天使皮夹克的赏金猎人，那请务必速速溜之大吉——如果你和她站在对立的阵营上，那么你死定了；如果你和她站在相同的阵营上，那么只能说明局势已经基本上属于凡夫俗子无法插手的阶段，为了自己的性命着想还是赶紧向后方战略转进吧。

记：我可以把您的告诫视为高评价吗……最后，再来详细介绍一下您自己和您的伙伴的真相吧，可以吗？

路：当然可以。正如前文所述，我和我的搭档怒海·阿提拉表面身份都是太平国度避之不及的雇佣兵，但事实上，我们的真相更接近于理论性质的概念化存在：首先，我自己既是名为路加·C·纳查奇的个人，同时又是俗称战争之犬的雇佣军这个概念的叠加体；在平常状态下我和正常人一样拥有吃喝玩乐的需求嗜好，但如果签订了交易合约的话，我可以释放出叠加在自己身上的复数个体集结成一支全副武装的雇佣兵军队，如果预付的佣金数目可观的话更可以将火力程度提升到让人咋舌的地步。以今天的例子来说，如果卡西乌斯能够先付清那五分之一的预约金的话，我至少可以通过战争掮客的渠道召集来两个连的JS-3M坦克，那样的话不管来多少虾兵蟹将统统不在话下，一路碾压即可统统解决干净。

记：……真是惊人的内幕。那么我冒昧地问一下，50亿的佣金又可以换来什么样的兵力呢？

路：如果这次的交易真能把50亿的全部佣金交付完毕的话，那就意味着雇主已经完成了买方的义务，战争之犬可以露出獠牙彻底杀戮一番——这种情况下利贝尔统一这片大陆根本就不是什么问题：首先，在雇主单方面完成合约的前提下，我这边可集结的预备兵力是没有极限的，我不认为这片大陆上有什么国家挡得住数量无限的战争之犬大军围攻；其次，从利贝尔的经济水平来看，50亿的费用足以表明全面宣战的立场坚定程度，这种情况下战争掮客也会毫无吝惜地通过战争之犬出售各种大规模杀伤性武器扩大战争规模。源源不断的武器供应加上无穷无尽的兵力，至少从战略的角度来看，最终胜利是必然属于战争之犬的雇主一方的。

记：……那么我们还是再换个话题吧，有关您的搭档还可以介绍些什么吗？

路：和我的情况类似，怒海·阿提拉也是某种存在于战场上的概念集合体，具体详情恕我有所保留。不过，如果说我的力量可以拿下这片大陆的话，那么阿提拉的力量全部发挥的话，整颗星球统统成为利贝尔的国土也是易如反掌的小事。没错，你们现在看到的仅仅是阿提拉真实力量微不足道的最低限度展示而已。但是尽管如此，尽管接下来的内容可能会引起公众的不安，作为当事者我还是要强调这一点：我和阿提拉并不是神明，我们的力量能够摆平的仅仅是属于这个世界概念范畴之内的问题，一旦遇上超越这个境界的对手我们也会无能为力。没错，你猜对了，夜访者——这次利贝尔危机的主谋，就是如此令人绝望的存在。

小编有话说

我们的选择

■小白

“选择”是人生中最有趣的设定，我们的生活也是由无数个“选择”组成，小到在超市挑选毛巾的颜色，大到确定后10年的人生计划……无论怎样选择，它都会反映在我们的生活上，接着许许多多的事随之改变。很多时候，由于知识、阅历等限制，我们无法推测一个选择会带来怎样的后果，但正常人都清楚，笨的选择让人吃到苦头，好的选择则让生活更容易。

一个月前的国庆节，是许多学生、上班族来说是很难得的假期，因此如何充实地渡过它是一个有趣的话题。按照传统观念来说，“旅游”似乎是个好注意，于是不少人收拾行囊，与亲朋好友结伴出行。可他们不曾想过，在短短的七天内，有太多人有着同样想法，当所有人密集地聚集在热门旅游景点时，本应该是放松心情的“旅游”，一下就变成了一个痛苦的过程，“拥挤”“吵闹”的指数随着人流密度直线上升，空气中少了自然的气息，多了各种奇怪的味道。此时，任何自我安慰都是无济于事的，假期被毁掉了，错误的选择将他们带到了错误的地点。如果仔细想想一定会意识到，就在同样的假期里，一定有更好的选择，一定可以让生活更轻松，留下更多甜美的回忆。


在拥挤的人群中，游园难道还有另外的乐趣？


仅仅100米远的地方，世界就变成了另一个样子，或许多数时候我们只是不善于选择

以上就是国庆期间，当小白站在颐和园门口，面对着吵吵闹闹的人群时的感受。我无法迫使自己走入到园区内，于是和朋友们选择了到100米远的小路上，安安静静地聊了会儿天，突然间发现，原来这座城市也可以如此安静……

眼看就要到2011年了，当大家看到这本杂志时，最多只剩不到2个月的时间，小白希望大家都能在过年之前把生活、学习都打理得妥当，不是随波逐流、拥挤难堪，而是找到一种更轻松、更适合自己的生活。



粥粥的IT与游戏（23）

快评10月中旬刊



“设计游戏”那篇专题，作者真是给想投身游戏业的我泼了冷水。当一切问题涉及现实时，任何“理想”“爱好”都看起来那么脆弱。不过我相信，真正有天赋的人不会为现实所难道，也正是因为这群人，我们才能玩到那么多有创意、如艺术一般的游戏。尽管我不是，但我祝福所有拥有理想的朋友们，也感谢作者的文字，让我更了解了这一切。（辽宁 XiaoLz）

“科隆游戏展”是这期的重头之一，比较喜欢“评游析道”中的那篇，仿佛作者带领我体会了这个业界盛会。另外配图很不错，喜欢Showgirl，喜欢游戏！（江苏 YouYou）

在“前线地带”里看到《职业进化足球2010》和《FIFA 11》，作为一个“实况”爱好者，我真的很希望它这次能“给点力”，可事实上我认为，EA这次的《FIFA 11》无疑是个更好的游戏，“实况”是PS2时代的巅峰代表作，但是一旦EA在PC上发力，实况也就是那样了……（黑龙江 昌鹏）

这期看到了《火炬之光Ⅱ》，能联网？真神奇。如果这个游戏的场景真的能做得更大些，开发团队架设起一个完整的世界，这就是神作了！（北京 Goo）

小白：2010年11月中的这期《大众软件》你感觉如何？请把你的感想、意见、建议通通E-mail至Nova@popsoft.com.cn，或到“大软地盘”：http://www.popsoft.com.cn/bbs与我们交流喔！

DR留言板



小白：我用黑白屏的手电筒手机，对着笔记本散热口照了照，发现灰尘堆积得够多了，于是拆开它用毛刷扫了一遍，又更换了导热垫片，最后打开电源，一切都清净了。没错，这是解决笔记本发热过高的最有效途径之一，而且自己动手乐趣无穷，眼看进入年末，各位是不是也可以考虑打扫下呢？



“大软”9月中那期实在是太棒了！对于我这个“暴雪青”来说，那期中的“大灾变专题”和“星际历史”都让我无比激动！对，还有那“暴雪问答”，令我现在对“大灾变”无限期待！

我在台服玩“巫妖王”也有一段时间了，可如今玩的时间越来越少，时间被来年的高考所占用，不知明年高考后能不能开“大灾变”呢？我好想拉拢好朋友们到时一起玩啊……不过如果现在就让我玩，还是算了吧，看着高考倒计时牌玩游戏也不会舒服的。

另外再说下“爱丽丝”。我的同桌是个动漫爱好者，我让他猜“9月中”送的海报上的人物是谁，他脱口而出是“爱丽丝”，这可令我非常惊讶了，他不爱玩游戏，是怎么把那个美丽的故事和这个拿菜刀的形象联系起来的呢？PS：看见大漠小虾去世博会了，我也去了，推荐本人的“世博游记”，在我的QQ空间里（QQ：349190628）。**（辽宁 刘宇阳）**

小白：“暴雪青”你好，如果你看过“10月中”，一定也会喜欢“星际历史（下）”吧！“大灾变”很厉害，你高考后一定可以玩到，你说得对，考试之前还是尽量不要玩了，“大灾变”可以等，高考不能等呀！不过话说回来，如果只学习不玩耍，即使会答卷子，也是人们眼中的“读书读到傻”。所以，你可以选择玩占用时间不那么多的单机，在学习之余用来减压是很好的。

不管是什么风格的“爱丽丝”，只要是画在纸上，都会留下点“爱丽丝”的感觉吧……其实我也是瞎猜的，如果让我在不知游戏的前提下猜，我可能会说她是某个恐怖动画的女主角……

我有许多可以继续玩的游戏都因为高考而停滞了，面对国服“巫妖王”开服的消息，我也只能陷入无限的期待中，没有任何办法，只能等考完再“收拾旧山河”了。不过这期间定会很牵挂游戏，希望小编们支支招吧！**（陕西 王瑞楠）**

小白：有人在国服玩“巫妖王”，有人在台服等“大灾变”，这位同学明显还属于没有很多时间玩游戏的一类人。其实也不必太记挂“巫妖王”，你想想，“魔兽”过去曾经40级才可以骑马，如今20级就可以了，而且任务也更好做，晚些玩到没什么不好的，对吧！

身为军人，自然没有太多时间去娱乐，只能在不多的空余时间看看书，《大众软件》是我很久以前就开始看的杂志，虽然只是断断续续看，但我是你们的忠实读者喔！

我空闲时还爱玩《魔兽世界》，在国服3区“燃烧之刃”，是部落的血精灵圣骑士，ID为“狂徒冷月”，我很想认识一些朋友（当然也可以是其他游戏的爱好者）。**（青海 赖根亿）**

小白：总能看到许多军人朋友的回函，我知道军旅生活很单调，希望你能有更多的空闲时间玩游戏，让生活更加充实。欢迎各位写回函的朋友留下你们在游戏中的ID，没准小白可以帮大家组个公会呢！

唉，对“大软”的感情真是一言难尽啊！过去在重庆读高中，“大软”是每期必买的，在高三紧张的日子里，偷偷地在课桌下面看“大软”。被老师没收的“大软”已经不知有多少本了。高考后，又是三个月的等待，每个月都重复着：买“大软”、看完，又等待下一本……现在，我来到了传说中的大学，新的生活即将开始。前天，路过报刊亭，又看到了“大软”，毫不犹豫地买了下来。在大学，有“大软”相伴，我不会孤单。**（江苏 徐耀如）**

小白：大学生同学，你好！大学生活丰富多彩，我确信“大软”会为你的生活中添加一些不一样的元素。祝愿你在新的环境中过得愉快，有更多的朋友，学习越来越好！

好消息是，大学老师一般不会没收“大软”了，但坏消息是，老师也许会因为你看课外书扣掉你的成绩，令你期末考试困难重重……（咦？这好像是过去的我啊！） P

大众影音之欢乐篇



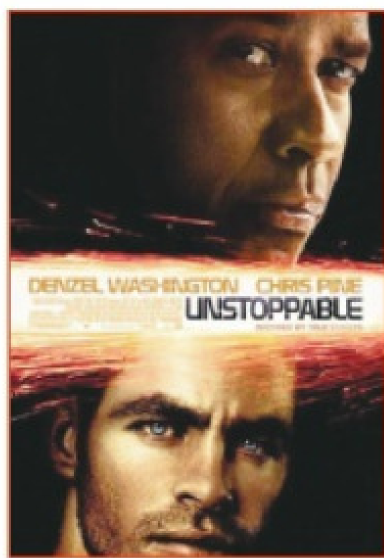
精武风云陈真
Legend of the Fist: The Return of Chen Zhen

“叶问”火了，在成就了票房的同时也成就了甄子丹。子丹大哥如今是片约不断，除了已经放映的《叶问2》、《精武风云陈真》，还有《关云长》、《武侠》可谓是高产中的高产了。 陈真的故事咱们可是都知道的，电影的重点还是在武打，精彩的武戏加上那些历史的背景，嘿嘿，打的那叫一个过瘾，那叫一个精彩，什么洋枪洋炮的都统统靠边站，一切还是咱们Chinese功夫说了算。



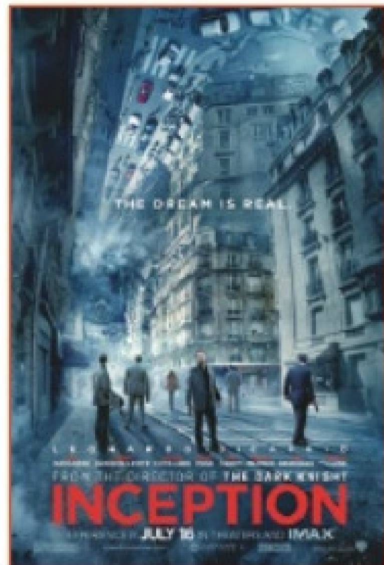
少年李小龙
小龙风不减当年

“功夫”是中国人的骄傲,而李小龙这位功夫巨星是英雄也是传奇，不少功夫片多少都能和李小龙有些关系或者有那么些李小龙的影子和味道。去世这么多年，李小龙从没有淡出过中国人的生活，影响可见之深。这部少年李小龙是在得到李小龙胞姐李秋源、李秋凤及胞弟李振辉授权下开拍的，讲述的是少年李小龙未成名前的少年逸事，喜欢李小龙的朋友绝对不能错过，喜欢功夫片的朋友也不要错过。它也许会让你看到不一样的李小龙，不一样的功夫。



不可阻挡
Unstoppable

作为警察专业户的黑人奥斯卡影帝丹泽尔·华盛顿老爷子领衔主演，虽然已经迈入50岁的高龄，但依旧老当力壮，从年初的《艾利之书》到现在年尾的《不可阻挡》，一年两部的高产量怎么也是极度敬业了。两部的题材都是需要打来打去，飞檐走壁的动作系，更可见我们华盛顿老爷子的拼命程度了。《不可阻挡》讲述的是化学工业公司的工程师转移有毒化学品，这些化学品一旦不慎泄漏就会导致很可怕的后果，可就在运送的过程中火车突然失控，还偏偏途径小镇。为了小镇居民和自身的安全，主人公不得不行动起来挽救大家的生命，就此展开这个惊心动魄的故事。影片中不乏美国传统的英雄主义色彩，但也正是这种英雄主义色彩成就了不少好莱坞经典影片，也同时成就了不少影视明星。



盗梦空间
Inception

这是一部看了也不一定知道结果的电影，一部能引人深思的电影，也是一部看了让人背脊发凉的电影。改变人的潜意思，多么大胆的想法，今天你的思想、你的意识、你的梦还真的属于你的吗？你确信它们没有被人偷窥，没有被人篡改……

《盗梦空间》在各大院线上映的时间可是一个“长”字了得，不光上映时间长，就连场次也是排的满满当当。看的人更是需要排长队，看完后才发现编剧还真不是一般强，能把佛洛依德的“梦的解析”中某些抽象的概念具体化，还真的有些让人叹服。演员和演技咱们就不多说了，好莱坞一线巨星们当然不是吹的。影片看完，各人都有什么想法呢？到底里面讲述了几层梦境，到底哪个世界才是所谓的真实世界？主人公的最终选择到底是什么？什么才是真正意义上的真实？这一切每个看官都有自己答案吧。



海月姬
水母公主

水母公主改编自东村明子从08年开始在杂志《Kiss》上连载至今的同名漫画。东村明子笔下的漫画作品一向是以超无厘头、轻松搞笑的日常生活为主题风格。这部《海月姬》也一如既往地承袭了这种风格，是一部集爱情、搞笑、感动于一身的滑稽作品，因此自连载以来就受到了众多动漫迷的追捧。女主仓下月海，以成为插画家为目标而来到东京，超级喜欢“水母”的水母御宅族。她所住的公寓是禁止男性入内，只准超级宅女入住的“天水馆”，通称“尼姑庵”（这里的住客全是腐女，对她们来说美女与尼特族就是天敌）。某一天，月海因为一个意外事件而不得不把一位漂亮“女性”作为“天水馆”客人来对待……不用说啦，这位“女性”其实是“帅哥”，实质是某大政治家的儿子，他为了不必继承父亲的职业而成为了伪娘，故事究竟会如何发展呢？

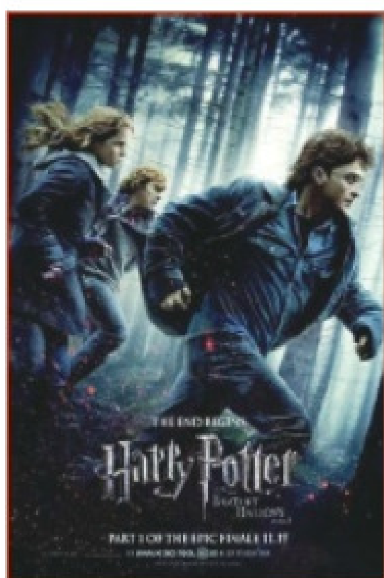
大众影音之战斗篇



超级大坏蛋
Megamind

梦工厂回归恶搞风潮，决定将恶搞进行到底。布拉德·皮特、威尔·法瑞尔、乔纳·希尔、蒂娜·菲等强大的明星配音阵容打算席卷电影动画市场的强力之作。虽然讨厌梦工厂此类风格的人大有所在，但同期并无其他同类型的影片上映，所以喜欢动画的朋友还是可以看看的。

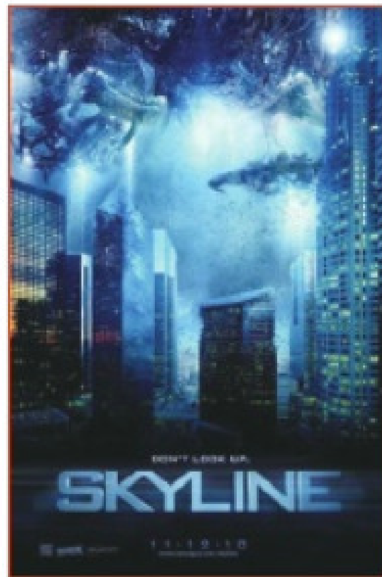
“Megamind”一出生时他的星球就要爆炸，在坐上逃离的宇宙小艇后，来到了地球，可是这降落的地点实在有待商榷，居然是一所监狱。我们的Megamind想要在这样的环境下成长为一名超级大英雄是万万没有可能的。所以十分肯定的他长大后成长为了反派的罪恶天才，同时也开始了统治世界的邪恶计划。当然他的计划一定会被一位超级英雄“Metroman”来阻止，就连我们超级英雄的女朋友——新闻女记者也对Megamind从没有成功过的计划倍感无聊。当“Megamind”发现了超级英雄的弱点并将他一举毁灭，进而统治全世界后，新的问题又来了，统治世界居然是无趣的事情，Megamind会怎么做，电影会告诉你。



哈利波特与死亡圣器
Harry Potter and the Deathly Hallows

作为哈利波特系类的最终章，哈利波特与死亡圣器可谓是哈迷们众所期盼的顶级大餐，虽然因为没有足够的时间完成3D格式的转换，华纳兄弟公司不得不放弃发行3D版本，但这也同时表现出了对影迷们负责的态度。《哈利波特与死亡圣器(上)》的演员依旧都是老面孔，但我们的小主角们却经过多年的历练成熟了不少。片中我们将看到7个哈里同时登场，情节上由哈里、罗恩、赫敏接受危险任务开始，没有了邓布利多校长，他们必须依靠彼此的力量摧毁伏地魔。整个影片的重点是友情的考验，魔法世界被黑暗势力所笼罩，哈里必须在被出卖与逃亡中寻找线索，出生就曾被称为“The Boy Who Lived”的他将继续从进入霍格沃兹就开始的任务：与伏地魔战斗。哈里最终的命运也由此开始了。

天际浩劫
Skyline



宇宙是神秘的,探求宇宙间的奥秘似乎是一直在做也永远需要做的事情。不少影视作品都偏爱这类的题材，其中包括《E.T》这部让史蒂芬史匹柏震撼影坛不朽钜作，乔治·卢卡斯所制作拍摄的《星球大战》系列，还有被影评界时不时拿来当作高票房烂片的批判典型的《独立日》，甚至我们经典的《变形金刚》。估计宇宙和外星人永远是个不过时的话题。

由搞特效出身的科林·施特劳斯与格雷格·施特劳斯两兄弟执导的科幻影片《天际浩劫》11月12日在美国上映，看名字就不难知道讲的肯定和宇宙外星人诸如此类有关，有点老套的关于外星人的故事，一切都从神秘光束照亮洛杉矶开始，消灭整个人类及人类文明的外星生物计划就此展开。

参与过《2012》、《阿凡达》、《钢铁侠2》等等牛片的施特劳斯兄弟会有什么样的视觉盛宴提供给我们，只有亲自看过以后才知道。



樱田门外之变
桜田門外ノ変

樱田门外之变是由杂志模特儿转型成为独挡一面的当红女星长谷川京子首度出演的古装电影，也是产后首次饰演母亲角色，有实际做妈妈的经验也让长谷川把妈妈的角色诠释的更加自然。电影讲述的是日本古代在江户城进行的一次政治暗杀行动，其中有超过150名的男性角色，可以说是一部男人味、武士味十足的的作品；长谷川在其中更是变成了一抹别样的风景。其中童星加藤清史郎在片中饰演关的儿子诚一郎。喜欢此类正剧感觉的朋友一定不能错过。



狄仁杰之通天帝国
Detective D

影片从狄仁杰坐牢8年后，武后登基前夕开始，洛阳屡发命案且都匪夷所思。狄仁杰临危出狱侦办命案。调查发现其中水深不可测，各种势力交杂，每个人都亦敌亦友，每个人都命悬一线。真凶其实早已猜到，真相却依然看不清楚。

传说中堪比好莱坞的制作，看过之后确实让人觉得场面华丽大气，看得出华谊兄弟是下了不少功夫的。不管是前期的发布会还是影片都一样轰轰烈烈的，演员个个都是影帝影后的角色，每个人物的诠释虽然不能跟每个人心中想的一样完美，但是总归大多数人来看都是贴切的。狄仁杰的机智，沙陀的隐忍，武则天的运筹帷幄都表现的十分到位。只是相对于原著小说来说电影的故事情节显得有些单薄，铺垫的东西少了点，故事进展也过快，让人有种到了高潮就跌下来的感觉。

北美PC游戏销量榜

（2010年10月11日~10月17日）
数据来源：Steam

名次	中文名	英文名	开发商
1	荣誉勋章	Medal of Honor	EA LA/DICE
2	辐射——新维加斯	Fallout: New Vegas	Obsidian Entertainment
3	席德·梅尔的文明V	Sid Meier's Civilization V	Firaxis Games
4	阿卡尼亚——哥特4	ArcaniA: Gothic 4	Spellbound
5	求生之路2	Left 4 Dead 2	Valve Software
6	丧尸围城2	Dead Rising 2	Blue Castle Games
7	猴岛传说完全包	Tales of Monkey Island Complete Pack	Telltale Games
8	超大城市2011	Cities XL 2011	Monte Cristo Multimedia
9	使命召唤——现代战争2	Call of Duty: Modern Warfare 2	Infinity Ward
10	边境之地年度版	Borderlands: Game of the Year	Gearbox Software

韩国网吧游戏排行榜

（截至2010年10月17日）

名次	中文名	英文名	占有率
1	星际争霸——母巢之战	StarCraft: Brood War	18.29%
2	突袭	Sudden Attack	9.62%
3	魔兽世界	World of Warcraft	8.98%
4	魔兽争霸III	Warcraft III	6.26%
5	特种部队	Special Force	5.38%
6	永恒之塔	Aion: The Tower of Eternity	5.26%
7	天堂	Lineage	5.08%
8	地下城与勇士	Dungeon and Fighter	4.96%
9	FIFA Online 2	FIFA Online 2	3.59%
10	天堂II	Lineage II	3.05%



叶公好龙之游戏版

■榜评人 蓝星

叶公好龙这个典故，出自西汉刘向所编的《新序·杂事五》，原文如下——

叶公子高好龙，钩以写龙，凿以写龙，屋室雕文以写龙。于是天龙闻而下之，窥头于牖，施尾于堂。叶公见之，弃而还走，失其魂魄，五色无主。是叶公非好龙也，好夫似龙而非龙者也。

用“叶公好龙”来形容玩家对游戏的喜好，其实不算妥当，玩家们对游戏的喜爱，该都是发自真心的。不过电脑游戏的类型甚多，玩家虽不至于像叶公那样，被游戏吓得“失其魂魄，五色无主”，一般也是青睐于某种类型的游戏，对某种类型敬而远之，对某种类型不屑一顾这样。

就拿手头上这个排行榜来说吧，我承认，10款入围的游戏都是好游戏，但实际上我真正玩了的，就只有《求生之路2》而已。我要老老实实地坦白，“辐射”系列的数代产品，我一款都没玩过，我只是喜欢站在冰河身后，看他津津有味地玩着，然后唾沫横飞地给我讲解（小虾：冰河玩过“辐射”呢还！）。“席德·梅尔的文明”系列，我也一款都没玩过（虽然我有很多次尝试去玩，但后来都放弃了），而林晓姐姐却是“文明”系列的高手。“猴岛”系列我也是一款都没玩，那是大漠小虾的最爱，而且我私下里说一下，小虾和游戏中的小盖（Guybrush Threepwood），长的还真有那么几分相像……“荣誉勋章”还有“使命召唤”这样的游戏，我更希望它们会有那种经典的“二战”味道，而不是为了打得爽而胡来，但编辑部里某人的意见，和我完全相反。

游戏太多了，根本玩不过来，排行榜只是看看，该玩什么还是要自己选，从这个意义上来说，叶公好龙，也没什么不好。

回转寿司

君子動手不動口

设计师：Daniele P. Correale





游戏配件：

游戏版图 x 1	食材 x 48
寿司盘 x 4	参考卡片 x 4
生姜 x 28	黑饭团 x 24
芥末 x 10	白饭团 x 24
酱油 x 12	筷子 x 4双
清酒 x 1	奖励标记 x 36







游卡桌游
YOKAGAMES

地址： 北京市朝阳区建国路71号惠通时代广场A4座
电话： 010-58630150
传真： 010-58635998
邮箱： support@bgyoka.com
网址： www.yokagames.com

《大众软件》2010 增刊

达拉然的召唤！

《巫妖王之怒》高级典藏图文指导全书（国服版）



追加赠送：

对开诺森德全地名地图

71×52厘米
巨幅尺寸，前所未有

- 全新订正、完全国服译名
- 诺森德大陆概况总览
- 诺森德各地区详尽地理图

- 70～80级升级任务指南
- 新职业死亡骑士成长攻略
- 专业技能冲冲冲

- 精品装备大集合
- 极品装备及其背景故事一览
- 《魔兽世界》集换式卡牌大观

- 图文并茂诺森德副本全攻略
- 诺森德副本3D地图
- 野外战场及竞技场经验谈

发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　　话：（010）65934375 65025164
传　　真：（010）65934375
邮　　编：100026
联系人：黄小姐

邮发代号：082-726

售价：￥10.00元

刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN